

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X AUDIO VIDEO I
SMK NEGERI 3 WONOSARI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Ayu Siti Farha

NIM 12502241002

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2016

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X AUDIO VIDEO I
SMK NEGERI 3 WONOSARI**

Oleh:

**Ayu Siti Farha
NIM.12502241002**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui peningkatan perhatian dan hasil belajar siswa kelas X Audio Video I pada mata pelajaran Simulasi Digital di SMK N 3 Wonosari dengan implementasi model pembelajaran *Blended Learning*. *Blended Learning* merupakan gabungan dari model pembelajaran tatap muka (*face to face*) dan *E-Learning*.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Desain penelitian menggunakan desain Kemmis dan Mc. Taggart yang terdiri atas perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes hasil belajar, dan dokumentasi. Penelitian ini dilakukan pada Semester Genap tahun ajaran 2015/2016 dengan subyek penelitian siswa kelas X Audio Video I yang berjumlah 31 siswa. Metode untuk analisis data yaitu dengan metode analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase perhatian siswa pada pertemuan pertama siklus I sebesar 63,07%. Nilai persentase memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru memperoleh nilai tertinggi yaitu 70,96%. Selanjutnya persentase perhatian tersebut meningkat pada pertemuan kedua siklus I sebesar 66,67% dengan nilai persentase tertinggi pada mengerjakan soal yang diberikan guru sebesar 77,41%. Rata-rata persentase perhatian siswa pada siklus I sebesar 64,87%. Pada pertemuan pertama siklus II, persentase perhatian siswa sebesar 77,05% dengan nilai persentase tertinggi pada mendengarkan penjelasan mengenai materi dari guru sebesar 90,32%. Pada pertemuan kedua siklus II, persentase perhatian siswa sebesar 80,28% dengan nilai persentase tertinggi pada indikator bertanya dengan guru di dalam kelas dan mendengarkan penjelasan mengenai materi dari guru sebesar 90,32%. Rata-rata persentase perhatian siswa pada siklus II sebesar 78,67%. Hasil belajar siswa pada siklus I diketahui rata-rata sebesar 69 dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 85. Penelitian berhenti pada siklus II karena target pada peningkatan perhatian dan hasil belajar siswa telah tercapai. Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa implementasi model pembelajaran *blended learning* dapat meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran simulasi digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari.

Kata Kunci: *Blended Learning*, Perhatian Siswa, Hasil Belajar, Simulasi Digital

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK
MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA
MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X AUDIO VIDEO I
SMK NEGERI 3 WONOSARI**

Disusun oleh :

Ayu Siti Farha

NIM. 12502241002

Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.



Yogyakarta, 16 Juni 2016

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Pendidikan Teknik Elektronika

Dr. Fatchul Arifin, M.T
NIP. 19720508 199802 1 002

Drs. Totok Sukardiyono, M.T.
NIP. 19670930 199303 1 005

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Siti Farha
NIM : 12502241002
Prodi : Pendidikan Teknik Elektronika
Judul : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, Juni 2016

Yang menyatakan,



Ayu Siti Farha

NIM. 12502241002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X AUDIO VIDEO I SMK NEGERI 3 WONOSARI

Disusun oleh :

Ayu Siti Farha

NIM. 12502241002

Telah dipertahankan di depan TIM Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 30 Juni 2016

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Totok Sukardiyono, M.T. Ketua Penguji/pembimbing		25 Juli 2016
Dr. Sri Waluyanti, M.Pd Sekretaris		28 Juli 2016
Djoko Santoso, M.Pd Penguji		22 Juli 2016

Yogyakarta, Juli 2016



Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001 /

HALAMAN MOTTO

"Janganlah takut untuk melangkah, karena jarak 1000 mil dimulai dengan langkah pertama."

"Bekerjalah bagaikan tak butuh uang. Mencintailah bagaikan tak pernah disakiti. Menarilah bagaikan tak seorang pun yang sedang menonton." **(Mark Twain)**

"All the impossible is possible for those who believe."

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah atas segala karunia yang diberikan oleh Allah SWT kepada saya, saya persembahkan karya kecil ini untuk orang-orang yang saya sayangi:

- Bapak dan Ibu saya tercinta, "Bapak Irfan dan Ibu Yuniati Sarsintarini" yang selalu mendoakan dan menyayangiku sekaligus menjadi motivator terbesar dalam hidup saya.
- Eyang Uti dan Kakung yang mendoakan saya dan memberikan nasihat terbaik.
- Kakak tersayang "Dini Arimbi" yang mendukung saya dalam segala hal.
- Afwanul Muflichyn, terimakasih banyak atas segala dukungan, nasihat dan menjadi penyemangatku dari hari ke hari.
- Sahabat-sahabatku "Hani, Alvita dan Mail" terimakasih karena kalian tidak pernah lelah mendengarkan ceritaku.
- Kawan-kawan baikku Pendidikan Teknik Elektronika kelas A 2012 yang kompak selalu.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Puji dan syukur senantiasa tercurahkan kepada Allah SWT, atas berkat rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul **“Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari”** untuk memenuhi sebagian persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Drs. Totok Sukardiyono, M.T. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat, dorongan, dan memberi saran/masukan dan perbaikan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Muhammad Munir, M.Pd., Drs. Suparman, M.Pd., dan Drs. Slamet, M.Pd selaku Validator Instrumen Penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dr. Sri Waluyanti, M.Pd selaku Sekretaris dan Djoko Santoso, M.Pd selaku Penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Fatchul Arifin, M.T. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Elektronika dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Elektronika beserta dosen dan

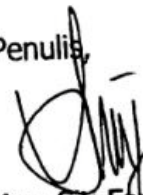
staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Dr. Moch. Bruri Triyono selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Dra. Susiyanti, M.Pd selaku Kepala SMK Negeri 3 Wonosari yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Siti Mu'tamirah S, S.Pd.T selaku guru mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I yang membantu, memberi arahan dan masukan selama proses pengambilan data untuk Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juni 2016

Penulis,



Ayu Siti Farha

NIM. 12502241002

DAFTAR ISI

JUDUL	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Teori	7
1. Perhatian	7
2. Hasil Belajar	14
3. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i>	19
4. Kurikulum 2013	33
5. Simulasi Digital	33
B. Penelitian Yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	35
D. Hipotesis Tindakan	36

BAB III	METODE PENELITIAN	37
	A. Jenis Tindakan dan Desain Penelitian	37
	B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian.....	43
	C. Subyek Penelitian.....	43
	D. Definisi Operasional Variabel.....	43
	E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	45
	F. Teknik Analisis Data	48
	G. Indikator Keberhasilan	50
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	52
	A. Prosedur Penelitian.....	52
	1. Pra Siklus.....	52
	B. Hasil Penelitian	53
	1. Siklus I	53
	2. Siklus II	62
	C. Pembahasan.....	69
	1. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Meningkatkan Perhatian Siswa	69
	2. Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> Meningkatkan Hasil Belajar Siswa	71
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
	A. Kesimpulan	74
	B. Saran	75
	DAFTAR PUSTAKA	77
	LAMPIRAN	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas.....	43
Tabel 2. Kisi-kisi Lembar Observasi Perhatian Siswa.....	49
Tabel 3. Kriteria Jawaban Alternatif Skala Likert	49
Tabel 4. Kisi-kisi Tes Hasil Belajar Siswa	50
Tabel 5. Baseline Indikator Keberhasilan masing-masing Siklus	52
Tabel 6. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan I Siklus I.....	56
Tabel 7. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan II Siklus I	58
Tabel 8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I	59
Tabel 9. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan I Siklus II	64
Tabel 10. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan II Siklus II	66
Tabel 11. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II	67
Tabel 12. Persentase Perhatian Siklus I dan Siklus II.....	70
Tabel 13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II.....	72

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & Mc.Taggart	40
Gambar 2. Grafik Persentase Perhatian Siswa Siklus I	59
Gambar 3. Grafik Persentase Perhatian Siswa Siklus II	67
Gambar 4. Grafik Persentase Perhatian Siswa Siklus I dan II	71
Gambar 5. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru	121
Gambar 6. Siswa mengerjakan soal dan tugas yang diberikan oleh guru	121
Gambar 7. Siswa mencatat materi yang disampaikan guru	122
Gambar 8. Siswa melakukan <i>Post-Test</i>	122
Gambar 9. Tampilan Depan <i>E-learning</i>	123
Gambar 10. Tampilan <i>Course</i> Simulasi Digital	123
Gambar 11. Tampilan Materi Pelajaran pada <i>E-learning</i>	124
Gambar 12. Siswa Peserta <i>e-learning</i>	125
Gambar 13. Siswa Peserta Kuis	125

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat-Surat Penelitian.....	80
Lampiran 2. Surat Validasi Instrumen.....	86
Lampiran 3. RPP Siklus I dan II	93
Lampiran 4. Soal Post Test	108
Lampiran 5. Analisis Perhatian Siswa dan Hasil Belajar	115
Lampiran 6. Dokumentasi Dan Tampilan <i>E-Learning</i>	120

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting yang bertujuan untuk mengembangkan semua potensi yang ada pada peserta didik. Selama proses pembelajaran, peran aktif guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik sangat diperlukan. Peran aktif yang baik dari siswa dan guru akan menghasilkan keberhasilan belajar yang maksimal. Sebaliknya, jika salah satu pihak baik dari pendidik dan peserta didik tidak berperan aktif, maka keberhasilan belajar kurang bisa maksimal.

Pendidik hendaknya berusaha untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik. Kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik dapat ditingkatkan melalui proses belajar. Proses belajar merupakan hal yang dialami siswa, suatu respons terhadap segala pembelajaran yang diprogramkan oleh guru. Untuk meningkatkan kemampuan afektif, kognitif dan psikomotorik tersebut, guru harus bisa menarik perhatian siswa.

Perhatian merupakan kemauan terhadap perbuatan yang mendorong seseorang untuk cenderung atau merasa tertarik kepada aktivitas atau situasi yang sedang dialami. Dalam hal ini, siswa yang memiliki perhatian tinggi dalam proses pembelajaran di kelas, akan cenderung mengerti dengan materi yang disampaikan oleh guru. Faktor – faktor yang mempengaruhi di dalam pembelajaran salah satunya adalah faktor internal. Faktor internal meliputi : faktor jasmaniah dan faktor psikologis. Perhatian merupakan salah satu hal yang

ada di dalam faktor psikologis. Maka dari itu perhatian memiliki peranan yang sangat penting di dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran guru bertugas untuk selalu berperan aktif ketika sedang mengajar. Apabila proses pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan, maka akan timbul rasa senang belajar. Setelah timbul rasa senang belajar, siswa akan lebih mudah memahami materi yang di sampaikan oleh guru. Begitu juga sebaliknya, apabila guru menyampaikan materi di dalam kelas dengan cara yang membuat siswa jenuh, maka perhatian siswa pun tidak ada. Dan jika perhatian siswa tidak ada, maka materi yang disampaikan oleh guru tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang sudah dilakukan peneliti di kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari pada bulan Agustus 2015 dan November 2015, ditemukan beberapa kondisi yang tidak mendukung dalam proses pembelajaran, diantaranya: pertama, kurangnya perhatian siswa. Hal ini terlihat dari peserta didik yang pasif. Hasil observasi yang diperoleh, dari 31 peserta didik, hanya 5 orang saja yang aktif mengajukan pertanyaan kepada guru. Kedua, guru masih menggunakan metode ceramah dalam menyampaikan materi, sehingga pembelajaran terpusat pada guru dan cenderung monoton. Faktor-faktor seperti itu mempengaruhi hasil belajar siswa yang ditunjukkan dengan adanya peserta didik di kelas X Audio Video I yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang sudah ditetapkan yaitu 75. Hal seperti itu akan terus terjadi jika peserta didik masih kurang memberikan perhatian terhadap materi yang diberikan guru.

Permasalahan-permasalahan di atas menunjukkan bahwa kurangnya perhatian menyebabkan hasil belajar siswa tidak maksimal. Mencermati permasalahan tersebut, peneliti ingin melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu guru dalam meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa. Salah satu alternatif tepat yang dapat dikembangkan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning*. Menurut peneliti, Model Pembelajaran *Blended Learning* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan siswa. Sesuai yang dimaksud disini adalah siswa menginginkan guru untuk lebih kreatif dan inovatif ketika mengajar di dalam kelas. Dengan adanya fasilitas *e-learning* dan digabungkan dengan metode mengajar guru di dalam kelas, siswa akan lebih tertarik untuk mempelajari materi.

Blended Learning merupakan kombinasi antara model pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan model pembelajaran berbasis *e-learning*. Model pembelajaran ini memfasilitasi peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan menerapkan model *Blended Learning*, maka akan terjadi perubahan, dimana proses belajar tidak hanya mendengarkan uraian materi dari guru tetapi siswa dapat menggunakan fasilitas *e-learning* yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja. Dengan diterapkannya model *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar di dalam maupun luar kelas.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti bermaksud melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul "Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar

Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut.

1. Masih monotonnya metode mengajar yang digunakan guru dan membuat pembelajaran menjadi membosankan.
2. Kurangnya perhatian siswa dikarenakan media yang belum bervariasi.
3. Rendahnya nilai mata pelajaran Simulasi Digital ditunjukkan dengan belum tercapainya KKM bagi sebagian besar siswa.
4. Belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada peningkatan perhatian dan hasil belajar siswa kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari pada Mata Pelajaran Simulasi Digital melalui model pembelajaran *Blended Learning*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan perhatian pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari?

2. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui peningkatan perhatian siswa dalam pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran Blended Learning pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I di SMK Negeri 3 Wonosari,
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran melalui implementasi model pembelajaran Blended Learning pada mata pelajaran Simulasi Digital kelas X Audio Video I di SMK Negeri 3 Wonosari.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang besar untuk berbagai pihak, salah satunya yakni sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu bermanfaat sebagai referensi untuk penelitian yang akan datang dan juga mampu memberikan sumbangan untuk perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang strategi belajar maupun metode pembelajaran pada mata pelajaran simulasi digital.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Peneliti, dapat dijadikan sebagai acuan dalam melakukan penelitian, menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perhatian dan hasil belajar siswa dan metode pembelajaran yang tepat.
- b. Bagi Siswa, memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami materi serta berperan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Bagi Guru, penelitian ini dapat memberikan solusi terhadap permasalahan pembelajaran yang berkaitan dengan perhatian dan hasil belajar siswa.
- d. Bagi SMK Negeri 3 Wonosari, hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai masukan dalam pelaksanaan pembelajaran simulasi digital.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Perhatian

a. Pengertian Perhatian

Menurut Muhibbin Syah (2003) setiap proses belajar mengalami beberapa tahap. Salah satu tahap dalam proses belajar tersebut adalah perhatian. Pada tahap ini siswa lebih memusatkan perhatian kepada suatu hal yang menarik karena keunikannya. Guru dalam hal ini harus lebih bisa menarik perhatian siswa untuk penyampaian materi, seperti dengan cara memberikan materi dalam bentuk yang menarik, menyampaikan materi pelajaran dengan suara yang khas sehingga siswa akan tertuju kepada guru.

Perhatian merupakan reaksi umum dari organisasi dan kesadaran yang menyebabkan bertambahnya aktivitas, daya konsentrasi dan pembatasan kesedaran terhadap suatu objek (Kartini Kartono, 1990). Dengan adanya perhatian dari siswa dalam proses pembelajaran, maka siswa dapat berkonsentrasi dengan penuh terhadap materi tanpa ada pemikiran untuk memikirkan hal yang lain, sehingga materi yang disampaikan akan lebih mudah untuk diingat dan diserap.

Menurut Sumadi Suryabrata (2004) terdapat dua pengertian perhatian. yaitu: (1) perhatian merupakan pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek, (2) perhatian merupakan banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas yang dilakukan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil suatu pengertian bahwa perhatian merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang tertuju pada suatu objek atau sekumpulan objek. Perhatian siswa dalam pembelajaran yaitu kegiatan siswa yang dilakukan di dalam kelas yang tertuju pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

b. Macam – macam Perhatian

Menurut Abu Ahmadi (2003), perhatian dapat dibagi menjadi beberapa macam, yaitu: (1) perhatian spontan dan disengaja ialah perhatian yang muncul dengan sendirinya karena adanya ketertarikan pada suatu hal dan tidak didorong oleh kemauan karena adanya tujuan tertentu; (2) perhatian statis dan dinamis ialah perhatian yang tetap terhadap suatu hal. Ada orang yang dapat mencurahkan perhatiannya kepada sesuatu seolah-olah tidak berkurang kekuatannya. Dengan perhatian yang tetap itu maka dalam waktu yang agak lama orang dapat melakukan sesuatu dengan perhatian yang kuat.

Perhatian dinamis adalah perhatian yang mudah berubah-ubah, mudah bergerak. Supaya perhatian terhadap sesuatu tetap kuat, maka tiap-tiap kali perlu diberi rangsangan baru; (3) perhatian konsentratif dan distributif (perhatian memusat, perhatian konsentratif yaitu perhatian yang hanya ditujukan kepada satu objek (masalah) tertentu. Kemudian perhatian distributif adalah perhatian yang terbagi-bagi. Dengan sifat distributif ini orang dapat membagi-bagi perhatiannya kepada beberapa hal dengan waktu yang berubah-ubah; (4) Perhatian sempit dan luas adalah seseorang yang memiliki perhatian sempit dengan mudah dapat memusatkan perhatiannya kepada suatu objek yang terbatas, sekalipun ia berada dalam lingkungan ramai. Orang semacam itu juga

tidak mudah memindahkan perhatiannya ke objek lain. Orang yang mempunyai perhatian luas mudah sekali tertarik oleh kejadian-kejadian disekelilingnya. Perhatiannya tidak dapat mengarah ke hal-hal yang baru; (5) Perhatian fiktif (melekat) yaitu perhatian yang mudah dipusatkan pada suatu hal dan boleh dikatakan bahwa perhatiannya dapat melekat lama pada objeknya. Kemudian perhatian fluktuatif yaitu perhatian yang bergelombang, dapat memperhatikan bermacam-macam hal sekaligus tetapi kebanyakan tidak seksama. Perhatiannya sangat subjektif sehingga yang melekat padanya hanyalah hal-hal yang dirasa penting bagi dirinya.

Sumadi Suryabrata (2004:14) mengungkapkan bahwa perhatian dibagi menjadi beberapa macam antara lain: (1) atas dasar intensitasnya, yaitu perhatian intensif dan perhatian tidak intensif; (2) atas dasar cara timbulnya, yaitu perhatian spontan (perhatian tak-sekehendak, perhatian tidak sengaja) dan perhatian sekehendak (perhatian disengaja, perhatian refleksif); (3) atas dasar objek yang dikenai perhatian, yaitu perhatian terpancar dan perhatian terpusat.

c. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Perhatian

Abu Ahmadi (2003) menyatakan ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perhatian, yaitu: (1) pembawaan, yaitu adanya pembawaan tertentu yang berhubungan dengan objek yang direaksi, maka sedikit atau banyak akan timbul perhatian terhadap objek tertentu; (2) latihan dan kebiasaan, yaitu perhatian yang timbul karena adanya latihan secara terus menerus; (3) kebutuhan, yaitu perhatian akan timbul seiring adanya kebutuhan yang ada; (4) kewajiban, yaitu tanggung jawab yang harus dipenuhi oleh setiap orang. Bagi orang yang bersangkutan dan menyadari atas kewajiban sekaligus

menyadari pula atas kewajibannya itu; (5) keadaan jasmani, jasmani yang sehat sangat mempengaruhi perhatian terhadap suatu objek; (6) suasana jiwa, yaitu keadaan batin dan perasaan yang dapat mempengaruhi perhatian; (7) kuat tidaknya perangsang dari objek itu sendiri, jika suatu objek memberikan perangsang yang kuat, kemungkinan perhatian terhadap objek itu besar. Sebaliknya jika objek itu memberikan perangsang yang lemah, perhatiannya juga tidak begitu besar.

d. Bentuk – Bentuk Perhatian

Sugihartono, dkk (2012) menyatakan bahwa perhatian siswa muncul didorong rasa ingin tahu. Oleh karena itu, rasa ingin tahu perlu mendapat rangsangan sehingga siswa selalu memberikan perhatian terhadap materi pelajaran yang diberikan. Agar siswa berminat dan memperhatikan materi pelajaran yang disampaikan, guru dapat senantiasa mendorong keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar atau dalam aktivitas pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah (2011) menyebutkan bahwa aktivitas pembelajaran meliputi: (1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, (4) menulis dan mencatat, (5) membaca, (6) membuat ringkasan, (7) mengamati tabel, diagram dan bagan, (8) mengingat, (9) berpikir, dan (10) latihan atau praktik. Adapun rincian dari bentuk-bentuk perhatian tersebut diuraikan di bawah ini.

(1) Mendengarkan adalah setiap siswa yang belajar di sekolah pasti mendengarkan. Ketika guru menggunakan metode ceramah, maka setiap siswa harus mendengarkan. Dalam mendengarkan apa yang diceramahkan guru, tidak dibenarkan adanya hal-hal yang mengganggu jalannya ceramah. Karena hal itu dapat mengganggu perhatian siswa. Siswa yang

memperhatikan pasti berkonsentrasi mendengarkan guru yang sedang menjelaskan. Dan tidak ada kegiatan lain yang mengganggu siswa dalam mendengarkan. Dan bagaimanapun juga gangguan itu pasti ada dan tidak dapat dihilangkan, tetapi dikurangi.

- (2) Memandang adalah mengarahkan penglihatan ke suatu objek. Di dalam kelas, siswa memandang papan tulis yang berisikan tulisan yang saja guru tulis. Tulisan yang siswa pandang itu menimbulkan kesan dan selanjutnya tersimpan dalam otak. Siswa yang tidak memandang apa yang guru jelaskan dalam papan tulis, maka siswa akan sulit memahami apa yang dimaksud oleh guru.
- (3) Meraba, membau, dan mencicipi/mengecap merupakan aktivitas yang ditunjukkan siswa melalui indra yang dapat dijadikan sebagai alat untuk kepentingan belajar. Dalam kegiatan praktik pembelajaran, siswa yang memperhatikan dapat mengikuti kegiatan praktik dengan meraba, membau, dan mencicipi agar hatu maksud yang ingin disampaikan.
- (4) Menulis atau mencatat merupakan aktivitas yang sering dilakukan. Walaupun pada waktu tertentu siswa harus mendengarkan isi ceramah, namun siswa tidak bisa mengabaikan masalah mencatat hal-hal yang dianggap penting. Setiap siswa mempunyai cara tertentu dalam mencatat. Namun tidak semua mencatat merupakan belajar. mencatat yang bersifat menurut, menjiplak atau mengkopi tidak dapat dikatakan sebagai aktivitas belajar. Mencatat merupakan kegiatan siswa yang mempermudah siswa itu sendiri. Untuk memperoleh hasil yang baik, maka mencatat hendaknya dengan kesadaran diri. Siswa dapat mencatat apa yang guru sampaikan.

- (5) Membaca adalah aktivitas belajar yang paling banyak dilakukan selama belajar di sekolah bahkan di perguruan tinggi. Jika belajar adalah untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, maka membaca adalah jalan menuju ke pintu ilmu pengetahuan. Tanpa membaca siswa tidak dapat dikatakan belajar. karena belajar selalu diawali dengan membaca. Membaca dalam hal belajar tidak hanya sekedar membaca sebuah tulisan, akan tetapi juga mengerti maksud dari apa yang siswa baca.
- (6) Membuat ringkasan dan menggarisbawahi, ringkasan dapat membantu dalam hal mengingat atau mencari kembali materi dalam buku. Sedangkan membaca dalam hal-hal penting perlu digarisbawahi. Bagi siswa membuat ringkasan ialah menuliskan hal-hal penting yang dalam pembelajaran. ringkasan yang baik ialah tertulis rapi, urut, dan mudah dipahami khususnya bagi siswa yang menulis tersebut. Jika siswa membuat ringkasan hanya menyontek ringkasan teman, bisa terjadi siswa tidak paham akan apa yang siswa ringkas.
- (7) Mengamati tabel-tabel, diagram-diagram, dan bagan-bagan, materi non verbal ini sangat berguna bagi siswa dalam mempelajari materi yang relevan. Demikian pula gambar-gambar, peta-peta dan lain-lain dapat menjadi bahan ilustratif yang membantu pemahaman siswa tentang sesuatu hal. Untuk memperjelas suatu materi tertentu, biasanya guru menggunakan bantuan tabel, diagram atau bagan-bagan dalam menyampaikan materi tersebut.
- (8) Mengingat adalah kemampuan jiwa untuk memasukkan, menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah lampau. Perbuatan mengingat jelas

sekali terlihat ketika siswa sedang menghafal bahan pelajaran, berupa dalil, kaidah, pengertian, rumus dan sebagainya.

- (9) Berpikir, dengan berpikir siswa memperoleh penemuan baru, setidaknya siswa menjadi tahu tentang hubungan antar sesuatu. Berpikir bukanlah sembarang berpikir, tetapi ada taraf tertentu. Siswa yang dapat mengerjakan soal akan tetapi hanya menyalin jawaban teman, maka siswa tersebut belum dapat dikatakan berpikir. Dalam berpikir siswa dituntut jangan mudah gegabah dalam mengambil keputusan dan bersikap kritis. Siswa juga dituntut untuk terbuka, maksudnya ialah siswa yang salah dalam berpikir harus mau dikoreksi atau diluruskan, sehingga menjadi benar.
- (10) Latihan atau praktik, belajar sambil berbuat termasuk dalam latihan. Latihan termasuk cara yang baik untuk memperkuat ingatan. Dengan banyak latihan kesan-kesan yang diterima lebih fungsional. Dengan demikian, latihan dapat mendukung belajar yang optimal.

Slameto (2013) menyatakan bahwa ada beberapa proses belajar, yaitu bertanya, bertindak, mencari pemecahan, menemukan masalah, menganalisis, membuat sintesis, berpikir, menghasilkan atau memproduksi, menyusun, menciptakan, menerapkan, mengujikan, memberikan kritik yang bersifat konstruktif, merancang, dan melakukan penilaian.

Perhatian siswa merupakan keaktifan jiwa yang diarahkan kepada suatu proses pembelajaran atau aktivitas belajar. aktivitas yang ditunjukkan di atas merupakan aktivitas belajar secara keseluruhan, maksudnya yaitu aktivitas yang digunakan untuk semua mata pelajaran. Dalam penelitian ini, indikator-indikator yang diamati diambil dari bentuk-bentuk perhatian, yakni mendengarkan,

memandang atau memperhatikan, bertanya, latihan atau praktik (mengerjakan soal, mengerjakan tugas, dan mengerjakan kuis), mencatat dan menghasilkan atau memproduksi (mempresentasikan hasil pekerjaan). Indikator-indikator tersebut diamati oleh tiga observer dari tim kolaborator dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan oleh peneliti.

2. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suprijono (2009), hasil belajar adalah pola – pola perbuatan, pengertian, sikap dan ketrampilan.

Eko Putro Widoyoko (2009) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan pengukuran. Pengukuran yang dimaksud disini adalah pengukuran untuk menilai hasil dari belajar siswa. Pengukuran menghasilkan penilaian, dan penilaian di dapat dari evaluasi, baik evaluasi menggunakan tes maupun non – tes.

Menurut Bloom dalam Suprijono (2009), hasil belajar mencakup tiga ranah domain yakni domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun rincian dari masing-masing

- (1) Domain Kognitif. Domain ini kognitif berkaitan dengan hasil belajar yang terdiri dari enam aspek. Enam aspek yang dimaksud adalah dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan empat aspek berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi. Keenam aspek yang dimaksud adalah: (a) *knowledge* (pengetahuan) mencakup ingatan akan pengetahuan yang pernah dipelajari dan tersimpan dalam memori; (b) *comprehension* (pemahaman) mengacu pada kemampuan untuk memahami materi yang pernah diberikan; (c)

application (menerapkan) mengacu pada kemampuan untuk menerapkan materi yang pernah dipelajari; (d) *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan) mengacu pada kemampuan untuk menguraikan materi yang pernah dipelajari dan mampu memahami hubungan masing-masing bagian; (e) *synthesis* (sintesis) mengacu pada kemampuan untuk merencanakan dan memadukan konsep yang pernah dipelajari sehingga membentuk pola-opola baru; (f) *evaluating* (evaluasi) mengacu pada kemampuan untuk memberikan penilaian seperti pendapat atau pertimbangan terhadap nilai-nilai materi untuk mencapai tujuan tertentu.

- (2) Domain Afektif berkaitan dengan sikap dan nilai dari lima aspek. Kelima aspek tersebut dimulai dari aspek paling sederhana sampai dengan aspek yang paling kompleks. Kelima aspek tersebut adalah: (a) *receiving* (sikap menerima) mengacu pada kemampuan untuk menerima atau memiliki sikap kesukarelaan; (b) *responding* (memberikan respon) merupakan respon yang diberikan oleh siswa terhadap stimulus yang datang dari luar. Respon ini dapat berupa perhatian dari siswa dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran; (c) *valuing* (menilai) mengacu pada penilaian terhadap objek tertentu dengan reaksi seperti menerima, menolak atau tidak memperhitungkan; (d) *organization* (organisasi) mengacu pada pengorganisasian di dalam suatu kegiatan tertentu; (e) *characterization* (karakteristik nilai) mencakup kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan.

- (3) Domain Psikomotorik disini ditunjukkan dalam bentuk kemampuan bertindak atau ketrampilan masing-masing individu. Terdapat enam tingkatan

ketrampilan yakni: (a) gerakan refleks, (b) ketrampilan pada gerakan-gerakan dasar, (c) kemampuan perseptual untuk membedakan visual dan motoris, (d) gerakan-gerakan skill mulai dari ketrampilan sederhana sampai pada ketrampilan kompleks, (e) kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi *non-decursive* seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar pada penelitian ini adalah pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pada penelitian ini aspek hasil belajar yang diukur hanya aspek kognitif.

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar merupakan proses yang menimbulkan perubahan sikap, tingkah laku berdasarkan latihan dan pengalaman. Berhasil atau tidaknya perubahan sikap dan tingkah laku tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Purwanto (2006) faktor – faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah sebagai berikut:

(1) Faktor yang ada dalam diri masing – masing individu yang disebut dengan faktor internal. Faktor internal ini meliputi:

(a) Faktor kematangan atau pertumbuhan

Faktor ini berhubungan dengan kematangan dan pertumbuhan yang ada pada diri masing – masing individu. Kegiatan mengajarkan sesuatu kepada individu akan berhasil ketika individu tersebut sudah mampu menerima materi sesuai dengan taraf pertumbuhan yang sudah matang.

(b) Faktor kecerdasan atau inteligensi

Selain faktor kematangan, faktor kecerdasan atau inteligensi dapat berpengaruh terhadap keberhasilan seseorang untuk mempelajari sesuatu. Masing – masing individu memiliki tingkat kecerdasan yang berbeda – beda.

(c) Faktor latihan dan ulangan

Dengan rajin berlatih dan melakukan hal berulang – ulang, maka pengetahuan yang dimiliki seseorang akan bertambah. Ilmu yang dipelajari akan semakin melekat dan mendalam di dalam diri seseorang tersebut. Selain itu, dengan seringnya berlatih dan mengulang – ulang hal yang dipelajari, maka akan timbul perhatian yang lebih terhadap sesuatu yang dipelajari.

(d) Faktor motivasi

Motivasi merupakan hal yang sangat penting. Seseorang akan melakukan sesuatu ketika memiliki motif. Motif merupakan suatu pendorong bagi seseorang untuk mempelajari suatu hal.

(e) Faktor pribadi

Setiap individu memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda – beda. Sifat – sifat kepribadian tersebut akan mempengaruhi dengan hasil belajar yang dicapai.

(2) Faktor yang ada di luar individu atau disebut juga dengan faktor eksternal.

(a) Faktor keluarga

(b) Suasana dan keadaan keluarga di dalam rumah yang bermacam - macam turut mempengaruhi bagaimana proses belajar yang dialami oleh anak – anak. Sebagai contoh ketika keadaan keluarga tidak kondusif, maka anak

sulit untuk berkonsentrasi belajar. Tidak hanya suasana dan keadaan keluarga, namun ada atau tidaknya fasilitas di dalam rumah yang diperlukan untuk belajar.

(c) Faktor guru dan cara mengajarnya

Sikap dan kepribadian guru turut mempengaruhi bagaimana anak belajar di sekolah. Tinggi rendahnya pengetahuan yang dimiliki guru juga akan berpengaruh terhadap proses belajar.

(d) Faktor motivasi sosial

Motivasi sosial berasal dari orang tua yang selalu mendorong anak untuk rajin belajar. Tidak hanya orang tua yang memotivasi, guru, teman sepermainan-pun juga bisa memotivasi.

c. Indikator Hasil Belajar

Indikator hasil belajar harus ditetapkan dalam kegiatan pembelajaran sebelum menetapkan alat yang digunakan dalam menaikkan keberhasilan belajar secara tepat. Kegiatan pembelajaran memiliki tujuan yang telah dirumuskan. Menurut Sudjana dalam Asep Jihad dan Abdul Haris (2008), terdapat dua kriteria yang bersifat umum untuk menentukan rumusan, yaitu:

(1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteria ini menekankan pada pembelajaran sebagai proses interaksi dinamis sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimiliki melalui belajar sendiri.

(2) Kriteria ditinjau dari hasilnya

Keberhasilan dalam pembelajaran juga dilihat dari segi hasil. Beberapa hal yang dapat dipertimbangkan dalam menentukan keberhasilan pengajaran ditinjau dari segi hasilnya antara lain:

- (a) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa dari proses pembelajaran terlihat pada tingkah laku siswa yang berubah?
- (b) Apakah hasil belajar yang dicapai siswa dari proses pembelajaran dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari siswa?
- (c) Apakah hasil belajar yang diperoleh siswa selalu diingat dan dapat mengubah tingkah laku siswa?
- (d) Apakah yakin bahwa perubahan yang ditunjukkan oleh siswa merupakan akibat dari proses pembelajaran?

Dari uraian di atas, indikator hasil belajar adalah patokan – patokan atau penunjuk bahwa siswa telah berhasil dalam hasil belajarnya. Indikator hasil belajar disini ditentukan dari dua kriteria yakni Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya dan kriteria ditinjau dari hasilnya.

3. Model Pembelajaran *Blended Learning*

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah perilaku yang dapat berubah-ubah, tetapi tetap kemudian terjadi berulang-ulang. Pembelajaran memiliki makna bahwa subjek belajar harus dibelajarkan bukan diajarkan.

Menurut Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2013) pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Pada proses tersebut terjadi pengingatan informasi yang

kemudian disimpan dalam memori. Selanjutnya, keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespons dan bereaksi terhadap peristiwa – peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya.

Muhammad Thobroni dan Arif Mustofa (2013) mendefinisikan pembelajaran sebagai upaya sengaja dan bertujuan yang berfokus kepada kepentingan, karakteristik, dan kondisi orang lain agar peserta didik dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Pembelajaran hakikatnya adalah usaha sadar dari seorang guru untuk membelajarkan siswanya dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan. Selain itu pembelajaran merupakan penyediaan sistem lingkungan yang mengakibatkan terjadinya proses belajar pada diri siswa dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki oleh siswa tersebut. Pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dua arah antara guru dan siswa. Interaksi dua arah tersebut teracu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai. pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari guru dan peserta didik dimana keduanya terjadi komunikasi yang terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditetapkan. Pembelajaran yang dimaksud adalah proses komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik.

Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang dibangun oleh guru di dalam kelas, dapat mengembangkan kreatifitas yang dimiliki siswa terhadap materi pelajaran. Tujuan pembelajaran yang dimaksud

adalah siswa dapat menguasai apa yang disampaikan oleh guru. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual dan terukur sesuai yang diharapkan. Pembelajaran yang baik sudah tentu harus memiliki tujuan. Tujuan pembelajaran yang ideal adalah agar murid mampu mewujudkan perilaku belajar yang efektif.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan dua pihak yakni guru dan siswa dalam proses belajar. Selain melibatkan dua pihak yakni guru dan siswa, terdapat faktor pendukung lainnya seperti materi, bahan ajar, perlengkapan yang digunakan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Model Pembelajaran

Model pembelajaran dapat membantu guru untuk memberikan informasi ke peserta didik. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang tepat dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran. Suprijono (2009) menyebutkan bahwa model pembelajaran merupakan landasan pembelajaran yang digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dalam kelas. Melalui kegiatan model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, ketrampilan dan cara berpikir.

Jadi, model pembelajaran merupakan suatu pola atau struktur pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru.

1) Ciri – ciri Model Pembelajaran

Rusman (2011) menyebutkan bahwa model pembelajaran memiliki ciri sebagai berikut: (a) suatu model pembelajaran memiliki acuan berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli, (b) suatu model pembelajaran harus memiliki tujuan tertentu yang dapat dicapai, (c) model pembelajaran dapat dijadikan acuan untuk melakukan perbaikan di dalam kegiatan belajar mengajar, (d) model pembelajaran memiliki urutan langkah yang dijadikan pedoman oleh guru yaitu prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung, (e) model pembelajaran dapat dijadikan pedoman untuk membuat rencana-rencana yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

2) Macam – macam Model Pembelajaran

Ada banyak model pembelajaran oleh para ahli, diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Model Pembelajaran Kontekstual

Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang dapat membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa (Nurhadi, 2002). Model pembelajaran kontekstual membuat siswa untuk dapat menghubungkan materi pelajaran yang didapat dengan kehidupan sehari – sehari yang bertujuan untuk menemukan makna.

b) Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan bentuk model pembelajaran yang membuat siswa belajar di kelas dengan cara berkelompok. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang membuat siswa berpartisipasi

dalam satu kelompok kecil. Partisipasi siswa dalam kelompok kecil menghasilkan interaksi antara anggota satu dengan anggota yang lain.

Sanjaya (2009) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan kegiatan siswa di dalam kelas yang dilakukan secara berkelompok untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

c) Model Pembelajaran Kuantum

Model pembelajaran kuantum merupakan rangkaian dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dan pemrograman neurologi yang sebelumnya sudah ada. Beberapa karakteristik umum yang dimiliki model pembelajaran kuantum ini berlandaskan pada psikologi kognitif, lebih bersifat humanistik, bersifat konstruktivistis dan bukan behavioristik, memusatkan perhatian pada interaksi yang bermakna, menekankan pada pembelajaran yang cepat dengan hasil yang tinggi, mengutamakan keberagaman dan kebebasan dan mengintegrasikan totalitas tubuh dan pikiran. (Sugiyanto, 2010 : 73 – 78).

d) Model Pembelajaran Terpadu

Sugiyanto (2010 : 126-127) menyebutkan bahwa model pembelajaran terpadu merupakan model yang menggabungkan beberapa pokok bahasan untuk disajikan dalam satu tema. Rusman (2011) mendefinisikan bahwa model pembelajaran Melalui model pembelajaran ini, siswa mendapatkan pengalaman langsung sehingga menambahkan daya dalam menerima, menyimpan dan memproduksi kesan – kesan tentang sesuatu yang dipelajari.

e) Model Pembelajaran Berbasis Masalah

Model Pembelajaran berbasis masalah mengambil psikologi kognitif sebagai dukungan teoritisnya. Menurut Tan (dalam Rusman, 2011) pembelajaran

berbasis masalah merupakan inovasi dalam pembelajaran karena dalam model pembelajaran ini kemampuan berpikir siswa betul – betul dioptimalisasikan melalui proses kerja kelompok, sehingga siswa dapat memaksimalkan kemampuan berpikirnya.

f) Model Pembelajaran *Blended Learning*

Blended Learning merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara sistem *e-learning* dengan model pembelajaran konvensional atau tatap muka (*face-to-face*). Stein (2014) mengemukakan bahwa:

“...This guide focused on blended courses as a combination of onsite (*face-to-face*) with online experiences to produce effective, efficient and flexible learning.

Blended Learning merupakan kombinasi antara pembelajaran tatap muka dan pendekatan komputer untuk menghasilkan pembelajaran yang produktif, efektif, efisien dan fleksibel.

c. Model Pembelajaran **Blended Learning**

1) Pengertian *Blended Learning*

Istilah *Blended Learning* terdiri dari dua kata yaitu *Blended* dan *Learning*. Kata *blend* berarti campuran, perpaduan dari dua hal untuk meningkatkan kualitas agar bertambah baik. Sedangkan *learning* memiliki makna umum yakni belajar, dengan demikian sepintas mengandung makna pola pembelajaran yang mengandung unsur pencampuran, atau penggabungan antara satu pola dengan pola yang lainnya.

Menurut Mosa dalam Rusman (2011) menyampaikan bahwa pola belajar yang dicampurkan adalah dua unsur utama yakni pembelajaran di kelas dengan

online learning. Dalam pembelajaran *online* ini terdapat pembelajaran menggunakan jaringan internet yang di dalamnya ada pembelajaran berbasis web. Blended Learning ini merupakan perpaduan dari teknologi multimedia, CD-ROM, video streaming, kelas virtual, e-mail, voicemail dan lain-lain dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas dan pelatihan setiap apa yang dibutuhkannya. Intinya penggabungan atau percampuran dua pendekatan pembelajaran yang digunakan sehingga tercipta pola pembelajaran baru dan tidak akan menimbulkan rasa bosan pada peserta didik.

Selain itu menurut Husamah (2014) *blended learning* adalah kombinasi berbagai media pembelajaran yang berbeda untuk menciptakan program pembelajaran yang maksimal dan berguna bagi peserta didik. *Blended Learning* disini merupakan penggabungan antara metode pembelajaran tradisional dan didukung dengan fasilitas elektronik yang lain.

Pembelajaran *blended learning* fokus utamanya adalah siswa. Siswa dituntut harus mandiri dan bertanggung jawab pada pembelajarannya. Suasana pembelajaran *blended learning* mengharuskan siswa untuk berperan aktif pada pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas. *Blended Learning* ini bukan dibuat untuk sepenuhnya menggantikan model belajar konvensional di dalam kelas, tetapi memperkuat model belajar tersebut melalui pengembangan teknologi pendidikan.

Berdasarkan teori dari Dwiyojo dalam Husamah (2014), makna asli sekaligus yang paling umum dari *blended learning* ini mengacu pada pembelajaran yang mengkombinasikan atau mencampurkan pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer (dapat diakses online dan offline).

Sedangkan menurut Thorne, *blended learning* adalah perpaduan dari teknologi multimedia, CD ROM, *video streaming*, dan e-mail. Semua ini dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di kelas.

Sementara itu Graham mengatakan bahwa *Blended Learning* adalah sebuah pendekatan yang mengintegrasikan pembelajaran tatap muka dan kegiatan pembelajaran berbasis komputer dalam sebuah lingkungan pedagogis.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *blended learning* merupakan model pembelajaran yang menggabungkan antara pembelajaran tatap muka dan pembelajaran berbasis komputer dan dikombinasikan dengan bentuk tradisional pelatihan di dalam kelas.

2) *Blended Learning* Dalam Pembelajaran

Proses pembelajaran yang bersifat monoton dan berlangsung satu arah akan membuat siswa cepat merasa bosan dan jenuh. Salah satu cara untuk meningkatkan perhatian siswa adalah dengan menerapkan strategi dan model pembelajaran yang menarik. *Blended Learning* merupakan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran, karena *Blended Learning* ini menggabungkan antara pembelajaran dengan metode ceramah yang bersifat satu arah, dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran berbasis komputer yang dimaksud disini dapat diakses secara *offline* dan *online*.

Menurut Husamah (2014), *blended learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, serta berbagai media berbagai teknologi yang beragam. Oleh karena itu, siswa diharapkan menjadi pembelajar yang aktif dan tentunya perhatian siswa akan tertuju pada materi.

Berdasarkan pemaparan *blended learning* dalam pembelajaran di atas, diambil sembilan indikator perhatian siswa yang akan diamati oleh peneliti, yaitu: (a) memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru, (b) bertanya dengan guru di dalam kelas, (c) mengajukan pertanyaan mengenai materi yang telah di *download* melalui *e-learning*, (d) mendengarkan penjelasan materi dari guru, (e) mengerjakan soal yang diberikan guru, (f) mencatat materi yang disampaikan oleh guru, (g) mengerjakan tugas dari soal yang telah di *download* melalui *e-learning*, (h) mengerjakan kuis yang telah di *download* melalui *e-learning*, (i) mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.

3) Karakteristik *Blended Learning*

Husamah (2014) menyebutkan beberapa karakteristik *blended learning*, yakni sebagai berikut.

- a) Pembelajaran yang menggabungkan berbagai cara penyampaian, model pengajaran, gaya pembelajaran, serta berbagai media berbasis teknologi yang beragam.
- b) Sebagai sebuah kombinasi pengajaran langsung (face-to-face), belajar mandiri, dan belajar mandiri via *online* dan *offline*.
- c) Pembelajaran yang didukung oleh kombinasi efektif dari cara penyampaian, cara mengajar dan gaya pembelajaran.
- d) Guru dan orangtua pembelajar memiliki peran yang sama penting, guru sebagai fasilitator, dan orang tua sebagai pendukung.

4) Tujuan *Blended Learning*

- a) Membantu peserta didik untuk berkembang lebih baik didalam proses belajar, sesuai dengan gaya belajar dan preferensi dalam belajar.

- b) Menyediakan peluang yang praktis realistis bagi guru dan peserta didik untuk pembelajaran secara mandiri, bermanfaat dan terus berkembang.
- c) Peningkatan penjadwalan fleksibilitas bagi peserta didik, dengan menggabungkan aspek terbaik dari tatap muka dan intruksi *online*. Kelas tatap muka dapat digunakan untuk melibatkan para siswa dalam pengalaman interaktif. Sedangkan porsi online memberikan peserta didik dengan konten multimedia yang kaya akan pengetahuan pada setiap saat, dan di mana saja selama peserta didik memiliki akses Internet.

5) Manfaat *Blended Learning*

- a) Proses belajar mengajar tidak hanya tatap muka saja, tetapi ada penambahan waktu pembelajaran dengan memanfaatkan media online.
- b) Mempermudah dan mempercepat proses komunikasi antara guru dan siswa.
- c) Membantu meningkatkan perhatian siswa pada proses pembelajaran.

6) Kelebihan dan Kekurangan *Blended Learning*

Menurut Kusairi dalam Husamah (2014) menjelaskan beberapa kelebihan *Blended Learning* dalam kegiatan pembelajaran yakni: (a) guru dapat menambahkan materi tambahan melalui internet, (b) guru dapat menyelenggarakan kuis dan memanfaatkan hasil tes secara efektif, (c) antara guru dan peserta didik satu dengan peserta didik lainnya dapat saling bertukar materi dan file.

Menurut Noer dalam Husamah (2014) mengemukakan beberapa kekurangan *Blended Learning* yakni sebagai berikut: (a) media yang ada dalam Blended Learning sangat beragam sehingga sulit diimplementasikan apabila tidak ada sarana dan prasarana yang mendukung, (b) tidak semua peserta didik

memiliki fasilitas internet yang memadai, (c) kurangnya pengetahuan masyarakat umum terhadap penggunaan teknologi yang sudah berkembang.

7) Proses Perancangan *Blended Learning*

Jared M. Carmen, seorang President Aglint Learning menyebutkan lima kunci dalam mengembangkan *blended learning*, yakni :

a) Live Event

Pembelajaran langsung atau tatap muka (instructor-led instruction) secara terpadu dalam waktu dan tempat yang sama (classroom) ataupun waktu sama tapi tempat berbeda (seperti virtual classroom). Bagi beberapa orang tertentu, pola pembelajaran langsung seperti ini masih menjadi pola utama. Namun demikian, pola pembelajaran langsung inipun perlu didesain sedemikian rupa untuk mencapai tujuan sesuai kebutuhan.

b) Self-Paced Learning

Mengkombinasikan pembelajaran konvensional dengan pembelajaran mandiri (self-paced learning) yang memungkinkan peserta didik belajar kapan saja, dimana saja dengan menggunakan berbagai konten (bahan belajar) yang dirancang khusus untuk belajar mandiri baik yang bersifat text-based maupun multimedia-based (video, animasi, simulasi, gambar, audio, atau kombinasi dari kesemuanya). Bahan belajar tersebut, dalam konteks saat ini dapat dikirim secara online (via web maupun via mobile device dalam bentuk streaming audio, streaming video, e-book, dll) maupun offline (dalam bentuk CD, cetak, dll).

c) Collaboration

Mengkombinasikan kolaborasi, baik kolaborasi pengajar, maupun kolaborasi antar peserta didik yang kedua – duanya bisa lintas sekolah atau kampus. Dengan demikian, perancang *blended learning* harus meramu bentuk – bentuk kolaborasi, baik kolaborasi antar peserta didik ataupun kolaborasi antara peserta didik dan pengajar melalui alat – alat komunikasi yang memungkinkan seperti *chatroom*, forum diskusi, *email*, *website/weblog*, *mobile phone*.

d) Assessment

Tentu saja dalam proses pembelajaran jangan lupa cara untuk mengukur keberhasilan belajar (teknik *assessment*). Dalam *blended learning*, perancang harus mampu meramu kombinasi jenis *assessment* baik yang bersifat tes maupun non-tes, atau tes yang lebih bersifat otentik (*authentic assessment/portfolio*) dalam bentuk *project*, produk dll. Disamping itu, juga perlu mempertimbangkan antara bentuk-bentuk *assessment online* dan *assessment offline*. Sehingga memberikan kemudahan dan fleksibilitas peserta belajar mengikuti atau melakukan *assessment* tersebut.

e) Performance Support Materials

Ini bagian yang jangan sampai terlupakan ketika akan mengkombinasikan antara pembelajaran tatap muka dalam kelas dan tatap muka virtual, pastikan kesiapan sumber daya untuk mendukung hal tersebut. Bahan belajar disiapkan dalam bentuk digital, apakah bahan belajar tersebut dapat diakses oleh peserta belajar baik secara *offline* (dalam bentuk CD, MP3, DVD, dll) maupun secara *online* (via *website* resmi tertentu). Jika

pembelajaran online dibantu dengan suatu Learning/Content Management System (LCMS), pastikan juga bahwa aplikasi sistem ini telah terinstal dengan baik, mudah diakses, dan lain sebagainya.

8) Komponen *Blended Learning*

a) *E – Learning*

Feasey (2001) mendefinisikan *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian serta didukung berbagai bentuk layanan belajar lainnya.

Koran (2002) menyebutkan bahwa *e-learning* sebagai pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan rangkaian elektronik (LAN, WAN dan internet) untuk menyampaikan isi pembelajaran, interaksi dan bimbingan.

Karmaga (2002) mendefinisikan *e-learning* sebagai kegiatan belajar yang dilakukan melalui perangkat elektronik komputer yang terhubung internet untuk memperoleh bahan belajar yang sesuai dengan kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa definisi *e-learning* diatas, dapat disimpulkan bahwa *e – learning* adalah kegiatan belajar yang melibatkan penggunaan fasilitas internet dan peralatan elektronik untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan peserta didik dan memudahkan proses belajar mengajar.

b) Pembelajaran Tatap Muka

Menurut Husamah (2014), pembelajaran tatap muka adalah kegiatan pembelajaran yang berupa proses interaksi langsung antara siswa dan guru. Metode pembelajaran merupakan teknik pelaksanaan pembelajaran yang dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran tatap muka ini digunakan untuk menyempurnakan pembelajaran yang berhubungan dengan beberapa kelemahan dalam penerapan pembelajaran berbasis teknologi.

Metode pembelajaran tatap muka yang biasanya digunakan adalah:

- Metode Ceramah

Metode sederhana yang dilakukan oleh guru untuk menyampaikan materi di depan kelas dengan cara berbicara langsung dengan peserta didik atau dengan bantuan media lain.

- Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab merupakan suatu cara penyajian melalui bentuk pertanyaan yang perlu dijawab oleh peserta didik. Selain itu, guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan peserta didik lainnya.

- Metode Diskusi

Metode diskusi adalah metode yang bertujuan untuk memecahkan dan menemukan solusi masalah yang ditemukan dalam mempelajari materi pembelajaran.

- Metode Demonstrasi

Merupakan suatu metode yang digunakan untuk memperlihatkan suatu proses atau cara kerja sesuatu yang berhubungan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan.

Pada penelitian ini, *blended learning* diterapkan dengan memberikan materi secara tatap muka dan di *upload* pada *e-learning*. Guru menyarankan untuk me-*download* materi yang ada pada *e-learning* kemudian dipelajari.

Setelah di sekolah, materi dan soal yang sudah di *download* di bahas dan dikerjakan di dalam kelas.

4. Kurikulum 2013

Kurikulum 2013 mengacu pada konsep belajar modern di abad 21 yang menyebabkan terjadinya perubahan, yakni dari pengajaran (*teaching*) menjadi belajar (*learning*), dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*teachers – centered*) menjadi pembelajaran yang peserta didik adalah pelakunya atau biasa disebut dengan *student – centered*. Kemudian dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif.

5. Simulasi Digital

Mata Pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep.

Pada penelitian ini, materi pokok yang diambil dari silabus yaitu mengenai fungsi simulasi visual dan pemanfaatan fitur perangkat lunak pengolah 2D.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Apriliya Rizkiyah (2015) dengan judul “Penerapan *Blended Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya”.

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa *Blended Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya sebesar 72,73% pada siklus pertama dan 87,88% pada siklus kedua.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hafid Masruri (2015) dengan judul "Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* di Kelas X TIPK 1 SMK Negeri 10 Semarang". Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa diperoleh peningkatan pada aspek psikomotorik, kognitif dan afektif pada mata pelajaran Simulasi Digital dengan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Miftahur Reza Irachmat (2015) dengan judul "Peningkatan Perhatian Siswa pada Proses Pembelajaran kelas III melalui Permainan *Icebreaking* di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo." Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan *icebreaking* dapat meningkatkan perhatian siswa kelas III SD Negeri Gembongan, Kulonprogo. Pada pratindakan, rata-rata skor perhatian siswa 52,4 (kategori sedang) dan hanya 4 dari 21 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Siklus I rata-rata skor perhatian siswa meningkat menjadi 71 (kategori tinggi) dan terdapat 15 siswa dari 20 siswa yang memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi. Pada siklus II rata-rata skor perhatian siswa meningkat lagi menjadi 83 (kategori sangat tinggi). Penelitian berhenti pada siklus II karena hasil yang diperoleh pada siklus II sudah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 90% siswa kelas III memperoleh skor perhatian dalam kategori tinggi.

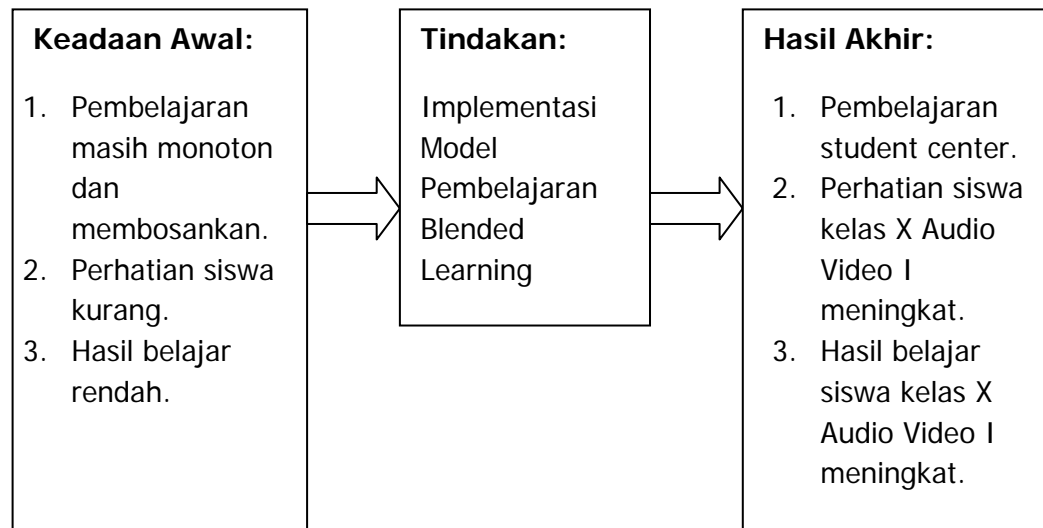
C. Kerangka Pikir

Pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik. Suasana belajar dan proses belajar yang kondusif merupakan faktor pendukung dalam mengembangkan kompetensi siswa. Selama proses pembelajaran seharusnya guru menciptakan suasana yang nyaman dan kondusif bukan suasana belajar yang monoton dan hanya satu arah saja. Perhatian merupakan hal yang penting dalam kegiatan pembelajaran. Selama proses pembelajaran guru berperan aktif dalam melakukan pembelajaran guna menarik perhatian siswa. Mengingat kurangnya perhatian siswa pada kelas X Audio Video I yang ditunjukkan dengan siswa yang terlihat jenuh dan acuh, hal tersebut berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, dimana dilihat dari hasil tes UTS Semester Ganjil banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minima (KKM). Oleh karena itu, hendaknya guru perlu menerapkan model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa.

Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik dan meningkatkan perhatian siswa adalah dengan diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning*. *Blended Learning* ini mampu mengubah proses pembelajaran satu arah menjadi *active learning* dan *student-centered education*.

Model pembelajaran *Blended Learning* akan meningkatkan kompetensi belajar siswa, karena siswa tidak hanya mendengarkan ceramah guru tetapi lebih banyak melakukan kegiatan belajar seperti mengamati, melakukan, mempresentasikan dan lain sebagainya. Dengan pembelajaran *Blended Learning* siswa telah menempatkan dirinya sebagai pembelajar yang aktif sehingga perhatian dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah.

1. Pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan Perhatian Siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari.
2. Pembelajaran dengan menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari.

BAB III

METODE PENELITIAN

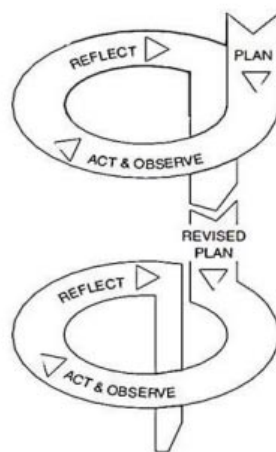
A. Jenis Tindakan dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) dengan bentuk kolaborasi. Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan guru di dalam kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan rangkaian riset dan tindakan yang berlangsung berulang – ulang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Terdapat beberapa langkah dalam melaksanakan penelitian di dalam kelas. Langkah pertama yaitu merencanakan, kedua yaitu melaksanakan, ketiga yaitu mengamati dan yang terakhir yaitu merefleksikan. Merefleksikan yang dimaksud adalah merefleksi tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan memperbaiki kondisi pembelajaran dalam kelas sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

Penelitian tindakan kelas yang ideal sebetulnya dilakukan secara berpasangan antara pihak yang melakukan tindakan dan pihak yang mengamati proses jalannya tindakan. Cara ini dikatakan ideal karena adanya upaya untuk mengurangi unsur subjektivitas pengamat serta mutu kecermatan amatan yang dilakukan. Karena penelitian tindakan kelas yang digunakan bersifat kolaborasi maka pihak yang melakukan tindakan adalah guru itu sendiri. Sedangkan yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti, bukan guru yang sedang melakukan tindakan. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan berkolaborasi dengan guru. Apabila ketika melakukan penelitian sudah diketahui keberhasilan dan hambatan yang

dilaksanakan pada siklus pertama, guru pelaksana bersama peneliti menentukan pola dari siklus kedua dan seterusnya. Hal ini bertujuan untuk menguatkan hasil dari siklus pertama.

Desain dalam penelitian ini menggunakan model yang diciptakan oleh Kemmis & McTaggart (Wijaya, 2010). Prosedur penelitian tindakan kelas memiliki empat tahapan dalam setiap siklus yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Keempat tahapan tersebut dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis & McTaggart
(Wijaya, 2010)

1. Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan yang dilakukan dalam proses perencanaan yaitu menentukan tujuan penelitian dengan mencari permasalahan yang timbul, kemudian permasalahan tersebut diidentifikasi untuk diatasi dengan Penelitian Tindakan Kelas.

2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pada pelaksanaan tindakan, peneliti melakukan perbaikan dengan menggunakan strategi pembelajaran yang sudah disusun.

3. Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap ini, peneliti dibantu dengan observer mengamati, mencatat dan kemudian mendokumentasikan hal-hal yang terjadi selama tahap tindakan berlangsung. Pengamatan ini mengacu pada indikator yang sudah ditetapkan.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil pengamatan yang telah dilakukan. Kekurangan yang ditemukan pada suatu siklus digunakan sebagai acuan perbaikan pada siklus berikutnya.

Dalam pelaksanaan penelitian, penelitian dilakukan melalui kerjasama dengan guru mata pelajaran meliputi kegiatan persiapan atau pra tindakan dan kegiatan tindakan penelitian. Kegiatan persiapan atau pra tindakan ini diisi dengan menyamakan persepsi dengan guru, dilanjut dengan melakukan pengamatan sebelum tindakan atau siklus awal dimulai. Adapun langkah-langkah dan penjabaran dari masing-masing tindakan dalam desain penelitian adalah sebagai berikut.

a. Kegiatan Awal (Pra Siklus)

Pra siklus dilaksanakan sebelum dimulainya siklus I. Kegiatan pra siklus bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai keadaan dalam kelas yang akan diteliti. Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahap pra siklus yaitu:

- 1) Menyamakan persepsi dengan guru pembimbing mata pelajaran Simulasi Digital dan observer mengenai teknis penelitian dan mempersiapkan lembar

pengamatan yang digunakan untuk mengamati perhatian siswa. Guru memberi materi kepada siswa, peneliti dan observer berperan sebagai pengamat siswa di dalam kelas sesuai dengan poin-poin yang ada pada lembar pengamatan perhatian siswa. Tim Kolaboratif pada penelitian ini yaitu:

1. Guru Mata Pelajaran Simulasi Digital X Audio Video I

Nama: Siti Mu'tamirah S, S.Pd.T

2. Peneliti sebagai Observer I

Nama: Ayu Siti Farha

3. Observer II

Nama: Ervina Dika Tria

4. Observer III

Nama: Ismail Hasan

- 2) Membuat perangkat pembelajaran yang terdiri dari RPP, materi dan media pembelajaran sekaligus soal evaluasi *post test*. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran mengacu pada kompetensi dasar 3.6 Menerapkan Pengetahuan tentang Visualisasi Konsep dalam Bentuk Simulasi Visual dan kompetensi dasar 4.6 Menyajikan Hasil Penerapan Visualisasi Konsep dalam Bentuk Simulasi Visual.
- 3) Membuat informasi dasar (*baseline*) perhatian dan hasil belajar siswa untuk target pencapaian pada masing-masing siklus sebelum diterapkannya model pembelajaran *Blended Learning* pada proses pembelajaran.

- 4) Mempersiapkan *E-learning* yang digunakan untuk kegiatan belajar kelas X Audio Video I sekaligus me-*upload* materi pembelajaran, kuis, dan tugas di dalam *E-Learning* tersebut.

Kemudian berikut langkah-langkah pada siklus I dan siklus II:

Tabel 1. Langkah – Langkah Penelitian Tindakan Kelas

Siklus I	Langkah - Langkah	Kegiatan
I	Perencanaan	<p>A. Menyusun Rencana Pelaksanaan (RPP) yang berisi tahapan – tahapan pembelajaran yang akan dilakukan di kelas, seperti menggabungkan kegiatan tatap muka di kelas dengan beberapa kegiatan pada <i>e – learning</i>.</p> <p>B. Mempersiapkan lembar yang digunakan untuk observasi.</p> <p>C. Menyiapkan catatan lapangan yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pembelajaran.</p> <p>D. Mempersiapkan <i>E – Learning</i> yang sudah ada untuk digunakan pada saat pembelajaran.</p> <p>E. Memberikan tutorial belajar menggunakan <i>E – Learning</i>.</p> <p>F. Membuat kemudian mengupload materi pada <i>E – Learning</i>.</p> <p>G. Membuat soal yang digunakan pada saat tes untuk mengetahui hasil belajar siswa.</p> <p>H. Membuat kartu nama atau <i>name tag</i> yang akan diberikan kepada siswa guna memudahkan observer dalam melakukan pengamatan perhatian siswa selama proses pembelajaran sedang berlangsung.</p>
	Tindakan	Melaksanakan rencana tersebut dengan berpedoman pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap ini, peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan rencana yang telah dibuat dengan menerapkan Model Pembelajaran <i>Blended Learning</i> . Pelaksanaan tindakan

		ini bersifat fleksibel dan berubah-ubah.
	Pengamatan	<p>A. Peneliti dibantu dengan observer melakukan pengamatan atau monitoring menggunakan lembar observasi yang sebelumnya sudah dibuat untuk mengetahui perhatian masing-masing siswa dalam kelas.</p> <p>B. Peneliti melakukan dokumentasi kegiatan di dalam kelas.</p>
	Refleksi	<p>A. Refleksi dilakukan dengan diskusi bersama guru pengampu mata pelajaran mengenai data yang diperoleh selama pelaksanaan observasi, mulai dari perhatian dan hasil belajar siswa.</p> <p>B. Berdasarkan lembar observasi dan catatan lapangan tersebut dapat dilakukan identifikasi permasalahan yang muncul selama kegiatan pembelajaran, kemudian dilakukan evaluasi terhadap hal tersebut.</p> <p>C. Merencanakan dan menyusun perbaikan tindakan berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan, kemudian penyusunan tindakan tersebut di implementasikan pada siklus berikutnya.</p>
II	Perencanaan (<i>Planning</i>) , tindakan (<i>Acting</i>) , Pengamatan (<i>Observing</i>) dan Refleksi (<i>Reflecting</i>).	Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II dan dimaksudkan untuk perbaikan dari siklus I. Jika hasil data memenuhi target yang dicapai sesuai dengan indikator keberhasilan, maka proses kegiatan bisa dihentikan. Tetapi apabila belum memenuhi target pencapaian, maka penelitian tindakan dilanjutkan pada siklus berikutnya.

B. Lokasi Penelitian dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 3 Wonosari, yang beralamat di Jalan Pramuka Tawarsari No.08 Gunungkidul Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada saat tahun ajaran baru 2015 / 2016 yaitu pada tanggal 3 Maret 2016 – 31 Maret 2016.

C. Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah siswa kelas X Jurusan Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari yang berjumlah 31 siswa. Obyek penelitian ini adalah pelaksanaan pembelajaran mata pelajaran Simulasi Digital dengan model pembelajaran *Blended Learning* untuk meningkatkan perhatian dan hasil belajar siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

1. *Blended Learning*

Pembelajaran *Blended Learning* merupakan pembelajaran yang menggabungkan model pembelajaran tatap muka (*face to face*) dengan pembelajaran menggunakan *E-learning*.

Pada pelaksanaan Model Pembelajaran *Blended Learning*, siswa dikelas diberi materi pelajaran dan materi tersebut sudah diupload dan tersedia di *E-learning*. Sehingga ketika guru menjelaskan materi, siswa juga dapat mendownload materi tersebut dari *E-learning*. Selain itu, guru juga tetap bisa memberikan tugas dan kuis melalui *E-learning*. Dengan diterapkannya Model

Pembelajaran *Blended Learning* ini, diharapkan dapat membantu peningkatan perhatian siswa dalam proses kegiatan belajar Simulasi Digital.

2. Perhatian Siswa terhadap Mata Pelajaran Simulasi Digital

Perhatian siswa dalam pembelajaran merupakan kegiatan siswa yang dilakukan di dalam kelas yang tertuju pada pembelajaran yang sedang berlangsung.

Indikator perhatian siswa yang akan diukur meliputi: (1) memperhatikan penjelasan materi dari guru, (2) bertanya dengan guru di dalam kelas, (3) mengajukan pertanyaan mengenai materi yang *download* dari *e-learning*, (4) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran, (5) mengerjakan soal, (6) mencatat materi yang disampaikan guru, (7) mengerjakan tugas dari soal yang telah di *download* melalui *e-learning*, (8) mengerjakan kuis dari kuis yang telah di *download* melalui *e-learning*, (9) mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.

Hasil pengamatan perhatian siswa pada siklus I akan dibandingkan dengan hasil pengamatan perhatian siswa pada siklus II.

3. Hasil Belajar Simulasi Digital

Hasil belajar Simulasi Digital dalam penelitian ini merupakan pencapaian tujuan pembelajaran yang meliputi aspek kognitif oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Pada penelitian ini aspek hasil belajar yang akan diukur adalah aspek kognitif. Penilaian hasil belajar Simulasi Digital pada penelitian ini menggunakan tes tertulis *post test*. Masing-masing hasil *post test* pada siklus I dan siklus II akan dibandingkan untuk mengetahui adanya peningkatan atau tidak diantara kedua siklus tersebut.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan observasi langsung terhadap kegiatan pembelajaran di dalam kelas, kemudian terdapat juga dokumentasi yang meliputi aspek kegiatan di dalam kelas secara nyata, kemudian tes hasil belajar untuk mengetahui hasil belajar dari siswa di kelas X AV 1 SMK Negeri 3 Wonosari mengenai implementasi dari model *blended learning*. Adapun pengertian secara lengkap mengenai teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan langkah awal ketika melakukan penelitian. Peneliti melakukan observasi di dalam kelas untuk mengetahui segala kejadian di dalam kelas. Mulai dari perilaku dan sikap siswa, penyerapan siswa ketika mendapat materi dari guru, juga perhatian siswa di dalam kelas. Di samping itu, observasi dapat menunjukkan strategi yang digunakan guru dalam menangani kendala dan hambatan pembelajaran yang terjadi di kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang berisi pernyataan – pernyataan mengenai perilaku siswa dalam kelas.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara merekam kegiatan pembelajaran yang ada di dalam kelas. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat ketika melakukan observasi kelas.

c. Tes Hasil Belajar

Tes merupakan metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengukur kemampuan dari siswa. Tes yang digunakan pada penelitian ini bertujuan untuk mengukur kemampuan kognitif. Pada penelitian ini digunakan tes objektif bentuk pilihan ganda dan *essay*. Tes ini bertujuan untuk mengukur tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi yang disampaikan selama beberapa kali tatap muka. Tes ini juga digunakan untuk mengukur kemampuan siswa setelah dilakukannya proses pembelajaran menggunakan model *Blended Learning*. Keberhasilan belajar dapat dilihat dari tercapainya Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni sebesar 75.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang variabel yang sedang diteliti. Instrumen penelitian merupakan segala peralatan yang digunakan untuk memperoleh, mengelola dan menginterpretasikan informasi dari pada responden yang dilakukan dengan penelitian yang sama. Instrumen penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

- a. Lembar Observasi merupakan instrumen yang digunakan untuk mengetahui informasi atau data tentang respon terutama perhatian siswa di dalam proses pembelajaran. Lembar observasi akan diisi oleh peneliti dengan cara memberi nilai pada pilihan yang tepat menurut pengamatan. Berikut ini adalah kisi – kisi dari lembar observasi untuk mengukur tingkat perhatian siswa.

Tabel 2 : Kisi – kisi lembar observasi perhatian siswa

Indikator	Aspek yang Diamati
Visual	Siswa memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.
Lisan	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa aktif bertanya dengan guru di dalam kelas. - Siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di <i>download</i> pada <i>e-learning</i>.
Mendengarkan	Siswa mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran.
Menulis	<ul style="list-style-type: none"> - Siswa mengerjakan soal yang diberikan guru. - Siswa mencatat materi yang disampaikan oleh guru. - Siswa mengerjakan tugas dari soal yang telah di download melalui <i>e-learning</i>. - Siswa mengerjakan kuis dari kuis yang telah di download melalui <i>e-learning</i>.
Metrik	Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.

Peneliti memberikan skor kepada masing – masing indikator yang diamati menggunakan skala likert empat jawaban alternatif yaitu sangat baik, baik, tidak baik dan sangatlah tidak baik. (Sugiyono, 2007)

Tabel 3. Kriteria Jawaban Alternatif Skala Likert

Kriteria	Nilai
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

- b. Lembar Tes Hasil Belajar. Tes hasil belajar yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) dan *essay*. Tes pilihan ganda ini terdiri atas pertanyaan atau pernyataan (*stem*) dan diikuti sejumlah alternative jawaban (*options*) . Tugas dari *testee* adalah memilih jawaban yang paling benar dari beberapa alternative jawaban yang sudah disediakan. Tes yang akan

diberikan kepada siswa dalam penelitian adalah tes akhir siklus (*Post Test*) .

Tes akhir siklus ini dimaksudkan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diterapkannya model *Blended Learning*.

Tabel 4. Kisi – kisi Tes Hasil Belajar Siswa

Pilihan Ganda

Nomor. Soal	Kisi – Kisi Soal Post Test
1.	Menyebutkan nama dari pengertian motion tween yang digunakan untuk perlambatan atau percepatan sebuah animasi.
2.	Menyebutkan macam – macam bentuk Ease.
3.	Menyebutkan nama dari pengertian teknik animasi yang dapat mengubah warna dari suatu objek.
4.	Menyebutkan fungsi dari tint tween.
5.	Menyebutkan prinsip / cara kerja dari Alpha Tween
6.	Menyebutkan fungsi dari Animasi Masking
7.	Menyebutkan langkah kerja untuk membuat layer baru pada pembuatan Animasi Masking.
8.	Menyebutkan langkah kerja di movie clip yang digunakan untuk mengubah objek hati menjadi simbol.
9.	Menyebutkan fungsi dari penggunaan Rotate / Rotasi
10	Menyebutkan langkah kerja untuk menjalankan animasi.

Essay

Nomor Soal	Kisi – Kisi Soal Post Test
1.	Menjelaskan pengertian dari Instance.
2.	Menjelaskan secara sederhana langkah – langkah membuat animasi bola memantul menggunakan Ease.
3.	Menjelaskan secara sederhana langkah – langkah membuat animasi kecelakaan pesawat menggunakan rotasi.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Data yang dianalisis pada pertemuan ini meliputi data yang diperoleh

melalui observasi dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari hasil observasi direduksi dengan memilih data yang penting dan membuang informasi yang tidak berguna. Selanjutnya data yang telah direduksi disajikan ke dalam pola tertentu agar lebih mudah dibaca. Langkah terakhir yaitu menyimpulkan data dengan memilih informasi-informasi yang penting tanpa menyertakan informasi yang tidak penting.

Data pengamatan merupakan data yang penilaiannya dengan skor. Skor yang digunakan mengacu dari skor skala Likert yaitu dari kriteria sangat baik, baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Jadi untuk nilai masing – masing siswa berbeda tergantung bagaimana siswa menunjukkan bahwa siswa tersebut perhatian dengan proses pembelajaran di dalam kelas.

Analisis data observasi terhadap peningkatan perhatian secara keseluruhan diperlukan untuk mengetahui seberapa persen perhatian siswa di kelas. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan pada tiap siklus. Rumusnya adalah sebagai berikut:

1. Teknik Analisis Persentase Perhatian Siswa

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Skor Perhatian Siswa}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Skor Perhatian siswa : Jumlah skor kegiatan yang menunjukkan adanya perhatian di kelas dalam waktu pengamatan.

Skor Total : Jumlah skor maksimal yang dilakukan oleh siswa.

2. Teknik Analisis Data Hasil Belajar

- a. Dihitung dari nilai rata – rata (nilai *post test*)

$$X = \frac{\sum x}{\sum N}$$

Keterangan :

X = Nilai Rata – rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa (Nana Sudjana, 2014 :109)

b. Dipresentasikan ketuntasan hasil belajar siswa

$$\% \text{ ketuntasan} = \frac{\text{jumlah h siswa tuntas}}{\text{jumlah h seluruh h siswa}} \times 100\%$$

G. Indikator Keberhasilan

Dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning* dapat dikatakan berhasil dan penelitian dapat dihentikan apabila telah memenuhi beberapa persyaratan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. *Baseline* indikator keberhasilan masing-masing siklus

No	Variabel	Baseline	Akhir Siklus I (%)	Akhir Siklus II (%)
1.	Perhatian			
	a) Memperhatikan penjelasan guru.	35,48	70,0	75,0
	b) Aktif bertanya dengan guru.	39,52	50,0	50,0
	c) Mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di <i>download</i> pada <i>e-learning</i> .	0	50,0	75,0
	d) Mendengarkan guru saat menjelaskan materi.	44,35	70,0	75,0
	e) Mengerjakan soal yang diberikan guru.	46,77	50,0	70,0
	f) Mencatat materi yang disampaikan guru.	37,10	50,0	70,0
	g) Mengerjakan tugas dari soal yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-</i>	0	50,0	70,0

	<i>learning.</i>			
	h) Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di download melalui <i>e-learning.</i>	0	50,0	70,0
	i) Mempresentasikan hasil pekerjaan.	40,32	70,0	75,0
	Rata-rata	27,06	56,67	70
2.	Hasil Belajar			
	Lembar Pengamatan Hasil Belajar Siswa	0	60	75

Tabel Baseline indikator keberhasilan penelitian diatas, digunakan sebagai acuan target pencapaian pada tiap siklus. Penelitian tindakan kelas menggunakan model *Blended Learning* dapat dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan perhatian siswa dalam proses pembelajaran simulasi digital dengan persentase minimal 70% dan hasil belajar siswa kelas X AV I sekurang-kurangnya 75% dari jumlah siswa yang telah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Prosedur Penelitian

1. Pra Siklus

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 3 Wonosari, Kabupaten Gunungkidul dengan subjek penelitian siswa kelas X Audio Video I yang berjumlah 31 siswa yang terbagi menjadi 9 siswa laki-laki dan 22 siswa perempuan. Kegiatan pra siklus ini dilakukan untuk persiapan sebelum penelitian dimulai pada siklus I. Pra siklus dalam penelitian ini dilakukan pada tanggal 25 Februari 2016 dan diisi dengan menyamakan persepsi antara peneliti dan guru, mematangkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan melakukan pengamatan terhadap kelas X Audio Video I saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Terdapat sembilan indikator yang akan diamati pada saat penelitian, yakni: (1) memperhatikan penjelasan materi dari guru, (2) bertanya dengan guru di dalam kelas, (3) mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di *download* pada *e-learning*, (4) mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran, (5) mengerjakan soal, (6) mencatat materi yang disampaikan guru, (7) mengerjakan tugas dari soal yang telah di *download* melalui *e-learning*, (8) mengerjakan kuis yang telah di *download* melalui *e-learning*, (9) mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru. Dari wawancara dengan guru pembimbing, diperoleh hasil bahwa masih banyak siswa yang hasil belajarnya masih dibawah KKM sehingga kurang memuaskan.

Pada saat melakukan kegiatan pra siklus, peneliti juga menjelaskan secara detail kepada guru pengampu mata pelajaran Simulasi Digital mengenai Model Pembelajaran *Blended Learning*. Selain itu, peneliti juga memberikan tutorial mengenai *E-learning* yang akan digunakan pada saat penelitian.

B. Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan pada siklus I bertujuan untuk mempersiapkan kebutuhan dalam pelaksanaan penelitian. Langkah – langkah yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah sebagai berikut: (1) guru bersama peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang berisi tahapan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas pada siklus I; (2) peneliti mempersiapkan lembar observasi perhatian siswa yang digunakan pada saat penelitian; (3) peneliti mempersiapkan sumber belajar, bahan materi dan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan disini adalah *E-learning*. Kemudian peneliti mengupload materi yang sudah disiapkan ke *E-learning*.

2) Tahap Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 3 Maret 2016 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 17 Maret 2016. Setiap pertemuan memiliki alokasi waktu 3 x 45 menit. Adapun pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan doa dan presensi. Kemudian Peneliti dibantu dengan observer memberikan *name tag* sesuai dengan presensi kepada peserta didik. Guru mengkondisikan peserta didik sekaligus menjelaskan topik, materi yang akan dibahas, tujuan kompetensi yang akan dipelajari, serta model pembelajaran yang akan dilakukan terkait dengan kompetensi yang dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, siswa mendengarkan topik dan materi yang disampaikan guru yakni Pengenalan Macromedia Flash 8 dengan materi dasar – dasar flash. Siswa juga mengamati contoh pembuatan objek menggunakan Line Tool, Rectangle Tool, Oval Tool dan Polystar Tool pada Macromedia Flash 8. Selain itu, siswa juga mengamati contoh dari guru mengenai macam – macam penggunaan motion tween pada animasi 2D.

Setelah siswa mulai diberikan materi macromedia flash 8 , siswa dengan komputer masing-masing membuka *E-learning* dan mendownload materi lengkap yang berkaitan dengan topik dibahas. Kemudian guru memberikan waktu siswa untuk memahami materi yang sudah di *download*, siswa diarahkan untuk memunculkan pertanyaan yang berkaitan dengan topik yang dibahas. Siswa mulai mengerjakan tugas yang ada di dalam materi yang sudah di *download*. Setelah siswa mengerjakan tugas, masing-masing, siswa memperlihatkan hasil pekerjaan kepada guru. Jika ada yang masih kurang tepat , guru membantu menyempurnakan jawaban tersebut.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti dibantu dengan dua observer mengawasi jalannya pembelajaran dan melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan dari topik yang sudah dibahas pada pertemuan pertama. Kemudian guru menanyakan pada siswa apakah sudah memahami materi, setelah semua siswa paham, guru memberi tugas, *quiz* dan forum diskusi mengenai materi macromedia flash 8 yang harus dikerjakan melalui *E-Learning*.

Untuk penutup, guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.

Guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup.

3) Tahap Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui perhatian siswa pada mata pelajaran simulasi digital dengan menerapkan model pembelajaran *Blended Learning*. Pada tahap ini, peneliti dibantu dengan 2 orang teman yang berperan sebagai observer. Dua orang observer masing-masing mengamati 10 siswa dan peneliti mengamati 11 siswa berdasarkan kartu nama yang telah dibagikan. Pembagian kartu nama untuk memudahkan observer (termasuk peneliti) dalam mengamati siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Pada tahap observasi ini, observer menilai perhatian masing-masing siswa saat pembelajaran berlangsung pada lembar observasi perhatian siswa sesuai dengan pedoman penilaian perhatian siswa.

Tabel 6. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan I Siklus I

No.	Indikator Yang Diamati	Jumlah Siswa Perhatian	Jumlah Seluruh Siswa	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.	22	31	70,96
2.	Bertanya dengan guru di dalam kelas.	19	31	61,29
3.	Mengajukan pertanyaan dari materi yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	16	31	51,61
4.	Mendengarkan penjelasan materi dari guru.	21	31	67,74
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	20	31	64,51
6.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	21	31	67,74
7.	Mengerjakan tugas dari soal yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	19	31	61,29
8.	Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	18	31	58,06
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	20	31	64,51
Rata-rata perhatian siswa pada pertemuan I siklus I				63,07

4) Tahap Refleksi

Pada tahap refleksi, perhatian siswa selama proses pembelajaran masih belum maksimal. Dibawah ini merupakan rincian hal-hal yang dimaksud.

- a) Siswa baru pertama kali menggunakan *e-learning* dan belum keseluruhan paham mengenai fitur-fitur yang ada pada *e-learning*, sehingga masih banyak siswa yang masih bingung.
- b) Siswa kurang persiapan dengan materi yang diajarkan sehingga banyak siswa yang tidak mengerjakan soal, kuis maupun tugas.

- c) Masih banyak siswa yang belum fokus dalam mengikuti pembelajaran.
- d) Pada pertemuan berikutnya, guru harus memberikan tutorial penggunaan e-learning secara singkat agar siswa tidak kebingungan dalam menggunakannya. Guru juga melakukan pendekatan individu kepada siswa, agar siswa lebih giat belajar dan lebih siap dengan materi yang diajarkan.

b. Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan Tindakan

Sebelum melaksanakan penelitian pada pertemuan kedua siklus I, peneliti mempersiapkan kelengkapan mengajar menggunakan model pembelajaran *Blended Learning*, diantaranya mempersiapkan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) siklus I, kartu nama (*name tag*), lembar observasi perhatian siswa, lembar evaluasi hasil belajar siswa dan alat dokumentasi.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan doa dan presensi. Kemudian guru dibantu dengan peneliti memberikan *name tag* sesuai dengan presensi kepada peserta didik. Guru mengkondisikan peserta didik agar siap mengikuti pelajaran.

b) Kegiatan Inti

Siswa melanjutkan materi dan penugasan pada pertemuan I dengan alokasi waktu satu jam pelajaran. Setelah siswa menyelesaikan tugas yang diberikan guru, siswa memperlihatkan hasil pekerjaan kepada guru. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dibahas.

c) Kegiatan Penutup

Guru mengadakan evaluasi yakni *post test* untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memberikan 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal essay topik "Pengenalan Animasi 2D dengan Macromedia Flash 8"

Setelah selesai melaksanakan *post test*, guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan dari materi yang dipelajari sekaligus membahas *post test* yang telah dilaksanakan. Guru memberikan instruksi bagi siswa untuk mendownload materi pertemuan selanjutnya melalui *E-Learning*. Guru memberikan apresiasi bagi siswa yang telah mengirim tugas, menyampaikan pendapat, dan mengerjakan kuis melalui *E-Learning*. Kegiatan terakhir adalah guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup.

3) Tahap Observasi

a) Observasi terhadap perhatian dan hasil belajar siswa

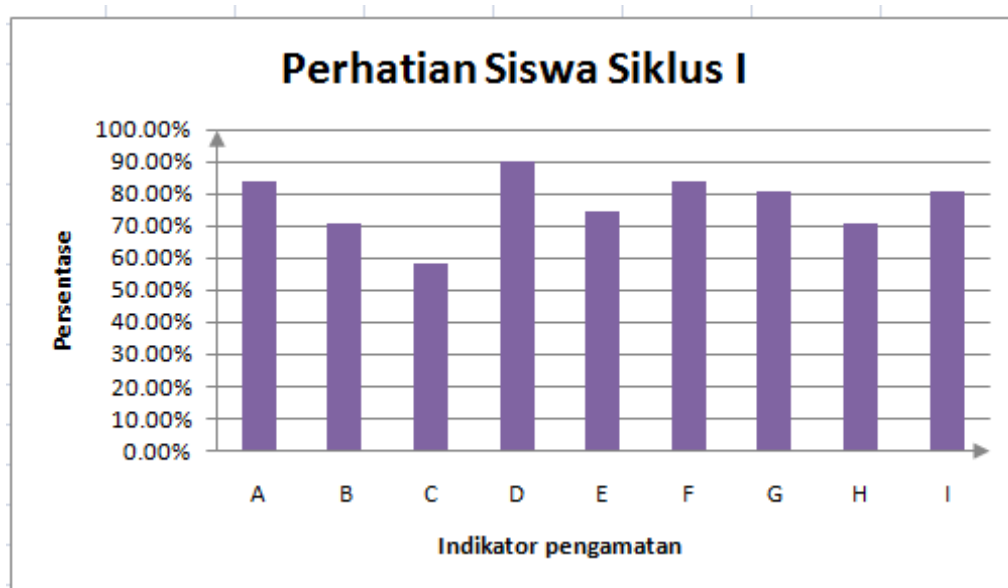
Tahap pengamatan dilakukan di dalam kelas selama proses pembelajaran menerapkan Model Pembelajaran *Blended Learning* dengan menggunakan lembar observasi perhatian siswa beserta pedoman observasi. Peneliti dibantu oleh dua observer yang mengamati kegiatan siswa selama proses kegiatan belajar mengajar dalam kelas berlangsung. Dari pengamatan yang dilakukan diperoleh hasil berikut.

Tabel 7. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan II Siklus I

No.	Indikator Yang Diamati	Jumlah Siswa Perhatian	Jumlah Seluruh Siswa	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.	22	31	70,96
2.	Bertanya dengan guru di dalam kelas.	20	31	64,51
3.	Mengajukan pertanyaan dari materi	18	31	58,06

	yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .			
4.	Mendengarkan penjelasan materi dari guru.	21	31	67,74
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	24	31	77,41
6.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	21	31	67,74
7.	Mengerjakan tugas dari soal yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	22	31	70,96
8.	Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	18	31	58,06
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	20	31	64,51
Rata-rata perhatian siswa pada pertemuan II siklus I				66,67

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti dibawah ini.



Gambar 2. Grafik Perhatian Siswa Siklus I

Tabel 8. Data Hasil Belajar Siswa Siklus I

No.	Nama Responden	Nilai	Kategori
1.	Responden 1	68	TIDAK TUNTAS
2.	Responden 2	40	TIDAK TUNTAS
3.	Responden 3	72	TIDAK TUNTAS

4.	Responden 4	80	TUNTAS
5.	Responden 5	88	TUNTAS
6.	Responden 6	64	TIDAK TUNTAS
7.	Responden 7	76	TUNTAS
8.	Responden 8	84	TUNTAS
9.	Responden 9	64	TIDAK TUNTAS
10.	Responden 10	60	TIDAK TUNTAS
11.	Responden 11	76	TUNTAS
12.	Responden 12	76	TUNTAS
13.	Responden 13	64	TIDAK TUNTAS
14.	Responden 14	72	TIDAK TUNTAS
15.	Responden 15	68	TIDAK TUNTAS
16.	Responden 16	84	TUNTAS
17.	Responden 17	64	TIDAK TUNTAS
18.	Responden 18	76	TUNTAS
19.	Responden 19	72	TIDAK TUNTAS
20.	Responden 20	72	TIDAK TUNTAS
21.	Responden 21	48	TIDAK TUNTAS
22.	Responden 22	72	TIDAK TUNTAS
23.	Responden 23	68	TIDAK TUNTAS
24.	Responden 24	76	TUNTAS
25.	Responden 25	76	TUNTAS
26.	Responden 26	68	TIDAK TUNTAS
27.	Responden 27	44	TIDAK TUNTAS
28.	Responden 28	76	TUNTAS
29.	Responden 29	72	TIDAK TUNTAS
30.	Responden 30	72	TIDAK TUNTAS
31.	Responden 31	64	TIDAK TUNTAS
Nilai Tertinggi		88	
Nilai Terendah		40	
Rata-rata		69	
Jumlah Siswa Tuntas		11	
Persentase Ketuntasan		35,48%	

4) Refleksi

Setelah siklus I dilaksanakan dan pengamatan juga sudah dilakukan, peneliti dan guru melakukan refleksi terhadap pelaksanaan tindakan pada siklus I. Refleksi ini bertujuan untuk mengetahui kekurangan dari pelaksanaan siklus I dan dijadikan sebagai acuan pada pelaksanaan siklus II. Adapun refleksi dari siklus I adalah sebagai berikut.

- a) Terdapat beberapa indikator pada pengamatan perhatian siswa yang belum mencapai skor maksimal seperti siswa aktif bertanya dengan guru di dalam kelas, siswa mengajukan pertanyaan mengenai materi yang di *download* melalui *e-learning*, mengerjakan kuis dari kuis yang telah di download melalui *e-learning*, mengerjakan tugas dari soal yang telah di download melalui *e-learning* dan mempresentasikan hasil pekerjaan pada guru. Hal tersebut disebabkan oleh banyak faktor, siswa yang masih belum paham dengan *e-learning* karena baru pertama kali menggunakannya dan juga siswa yang kurang persiapan dengan materi yang diajarkan. Selain itu siswa juga merasa sudah cukup dengan apa yang disampaikan oleh guru, mereka tidak berusaha untuk mencari materi sendiri yang bisa dijadikan sebagai bahan referensi. Berdasarkan permasalahan tersebut, disepakati beberapa rencana perbaikan untuk siklus II yaitu dengan menyiapkan materi yang lebih menarik di *e-learning* , memberikan tutorial penggunaan *e-learning* secara singkat agar siswa tidak kebingungan dalam menggunakannya dan dengan melakukan pendekatan individu agar siswa lebih aktif dengan memberikan motivasi bahwa mata pelajaran Simulasi Digital sangat penting untuk dipelajari.
- b) Hasil belajar siswa pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan. Sehingga langkah yang akan dilakukan untuk menunjang hasil belajar pada siklus II adalah dengan memberikan materi-materi tambahan yang diupload pada *e-learning* dan juga mempersilahkan siswa untuk bertanya ketika ada yang belum paham mengenai materi yang dibahas melalui media *e-learning*.

2. Siklus II

a. Pertemuan Pertama

1) Tahap Perencanaan yang direvisi (*revised planning*)

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I yang masih ada beberapa hambatan, maka pada perencanaan siklus II, peneliti akan memperbaiki hambatan agar siklus II berjalan lebih baik dan meningkat.

Pelaksanaan tindakan pada siklus II tidak berbeda dengan siklus I, peneliti dan guru mendiskusikan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dengan memperhatikan hasil refleksi pada siklus I sekaligus mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), materi belajar, dan lembar observasi perhatian.

Berdasarkan pada refleksi pada siklus I maka dilakukan perbaikan-perbaikan yang dilakukan pada siklus II antara lain.

- a) Memberikan semangat dan dorongan kepada siswa dengan memberikan motivasi bahwa mata pelajaran Simulasi Digital sangat penting dipelajari.
- b) Memacu siswa agar lebih berani bertanya baik di dalam kelas maupun melalui *E-Learning* jika terdapat materi yang kurang dipahami.
- c) Menjelaskan tutorial penggunaan E-Learning agar siswa lebih maksimal menggunakannya.
- d) Mengingatkan peserta didik bahwa akan diadakan *post test* di akhir materi pembelajaran.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada 24 Maret 2016 dan pertemuan kedua

dilaksanakan pada 31 Maret 2016 dengan alokasi waktu masing-masing 3x45 menit. Adapun pelaksanaan tindakan dalam setiap pertemuan adalah sebagai berikut.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal dimulai dengan guru membuka pelajaran dengan salam, dilanjutkan dengan doa dan presensi. Kemudian peneliti dibantu dengan observer memberikan *name tag* sesuai dengan presensi kepada peserta didik. Guru mengkondisikan peserta didik sekaligus menjelaskan topik, materi yang akan dibahas, tujuan kompetensi yang akan dipelajari, serta model pembelajaran yang akan dilakukan terkait dengan kompetensi yang dipelajari.

b) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti diawali dengan guru membahas pertanyaan yang sudah disampaikan dari siswa melalui *e-learning* dan meminta siswa untuk mengutarakan pendapatnya.

Kemudian guru menjelaskan secara umum mengenai materi menganimasikan objek 2D menggunakan Macromedia Flash 8. Selain itu guru memberikan contoh membuat objek bola yang dianimasikan menggunakan Ease dan dipadukan dengan tint tween. Sembari guru memberikan contoh, siswa diminta untuk menyimak materi yang telah di-*download* melalui *e-learning*.

Guru juga mendemonstrasikan materi pelajaran dengan memutar video tutorial yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

Setelah menyimak penjelasan materi dari guru dan juga menyimak materi dari *e-learning*, siswa diberi pengarahan untuk mengerjakan tugas. Tugas tersebut sudah di-*upload* dan siswa diminta untuk mendownloadnya kemudian

setelah selesai mengerjakan, siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.

c) Kegiatan Penutup

Guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Setelah menyimpulkan, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengerjakan kuis online pada *e-learning* dengan batasan waktu pengerjaan selama satu minggu. Guru juga memberikan instruksi kepada peserta didik untuk men-*download* materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

Kegiatan penutup diakhiri dengan guru menutup kegiatan belajar dengan berdoa bersama.

3) Tahap Observasi

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama siklus II, siswa mulai terbiasa dengan adanya *e-learning* yang digunakan dalam kelas. Guru juga sudah menerapkan dengan baik model pembelajaran *blended learning* dalam proses pembelajaran. Data hasil observasi berdasarkan lembar observasi perhatian siswa yang diisi oleh ketiga observer penelitian dapat dilihat pada tabel 9.

Tabel 9. Data Hasil Observasi Perhatian Pertemuan I Siklus II

No.	Indikator Yang Diamati	Jumlah Siswa Perhatian	Jumlah Seluruh Siswa	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.	26	31	83,87
2.	Bertanya dengan guru di dalam kelas.	22	31	70,96
3.	Mengajukan pertanyaan dari materi yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	18	31	58,06
4.	Mendengarkan penjelasan	28	31	90,32

	materi dari guru.			
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	23	31	74,19
6.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	26	31	83,87
7.	Mengerjakan tugas dari soal yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	25	31	80,64
8.	Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	22	31	70,96
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	25	31	80,64
Rata-rata perhatian siswa pada pertemuan I siklus II				77,05

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi pada pertemuan pertama, perhatian siswa selama pembelajaran mulai meningkat dengan baik. Dibawah ini merupakan rincian hal-hal yang dimaksud.

- a) Siswa telah terbiasa melakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Blended Learning* sehingga siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
- b) Siswa mulai paham dengan penggunaan *e-learning* dalam pembelajaran.
- c) Siswa sudah siap dalam mengikuti pembelajaran. Materi sudah siswa pelajari sebelumnya, sehingga siswa dapat mengerjakan soal, tugas maupun kuis dengan baik.

b. Pertemuan Kedua

1) Tahap Perencanaan

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti mempersiapkan perangkat yang mendukung pembelajaran mulai dari RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), kartu nama (*name tag*), lembar tes hasil belajar siswa, materi, tugas, dan soal yang di upload pada *e-learning*, dan alat dokumentasi.

2) Tahap Pelaksanaan Tindakan

a) Kegiatan Awal

Sama halnya dengan kegiatan awal pada pertemuan pertama, kegiatan belajar mengajar diawali dengan guru mengucapkan salam dan berdoa bersama, dilanjutkan dengan presensi siswa dan pembagian *name tag* yang dibantu oleh peneliti kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan guru mengulas materi yang sudah di-*download* melalui *e-learning* oleh siswa pada pertemuan sebelumnya. Selain dengan materi yang sudah di-*download* guru juga menambah referensi untuk siswa dari video tutorial mengenai animasi objek 2D. Siswa mencermati materi yang disampaikan.

c) Kegiatan Akhir

Setelah guru selesai menjelaskan materi kepada siswa, peneliti membagikan soal *post test* kepada siswa. *Post test* dilaksanakan selama dua jam pelajaran yakni dengan alokasi waktu 90 menit. Siswa mengerjakan dengan fokus dan tidak terlihat mengalami kesulitan menjawab soal *post test* yang diberikan.

3) Tahap Observasi

a) Observasi terhadap perhatian siswa

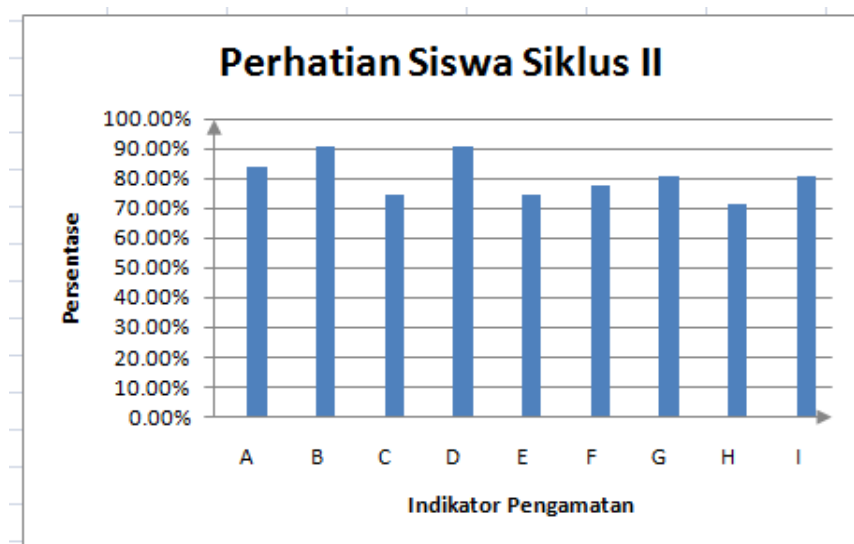
Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus II yang dilakukan oleh peneliti dan observer, terjadi peningkatan yang signifikan. Hasil pengamatan perhatian siswa pada siklus II pertemuan II adalah sebagai berikut.

Tabel 10. Data Hasil Observasi Perhatian Siswa Pertemuan II Siklus II

No.	Indikator Yang Diamati	Jumlah Siswa Perhatian	Jumlah Seluruh Siswa	Persentase (%)
1.	Memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.	26	31	83,87

2.	Bertanya dengan guru di dalam kelas.	28	31	90,32
3.	Mengajukan pertanyaan dari materi yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	23	31	74,19
4.	Mendengarkan penjelasan materi dari guru.	28	31	90,32
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	23	31	74,19
6.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	24	31	77,41
7.	Mengerjakan tugas dari soal yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	25	31	80,64
8.	Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	22	31	70,96
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	25	31	80,64
Rata-rata perhatian siswa pada pertemuan II siklus II				80,28

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti gambar dibawah ini.



Gambar 3. Grafik Perhatian Siswa Siklus II

b) Observasi terhadap hasil belajar siswa

Tabel 11. Data Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Responden	Nilai	Kategori
1.	Responden 1	88	TUNTAS
2.	Responden 2	72	TIDAK TUNTAS
3.	Responden 3	84	TUNTAS
4.	Responden 4	96	TUNTAS
5.	Responden 5	76	TUNTAS
6.	Responden 6	88	TUNTAS
7.	Responden 7	96	TUNTAS
8.	Responden 8	92	TUNTAS
9.	Responden 9	76	TUNTAS
10.	Responden 10	80	TUNTAS
11.	Responden 11	68	TIDAK TUNTAS
12.	Responden 12	96	TUNTAS
13.	Responden 13	80	TUNTAS
14.	Responden 14	76	TUNTAS
15.	Responden 15	76	TUNTAS
16.	Responden 16	96	TUNTAS
17.	Responden 17	84	TUNTAS
18.	Responden 18	84	TUNTAS
19.	Responden 19	72	TIDAK TUNTAS
20.	Responden 20	96	TUNTAS
21.	Responden 21	84	TUNTAS
22.	Responden 22	96	TUNTAS
23.	Responden 23	92	TUNTAS
24.	Responden 24	76	TUNTAS
25.	Responden 25	80	TUNTAS
26.	Responden 26	92	TUNTAS
27.	Responden 27	88	TUNTAS
28.	Responden 28	88	TUNTAS
29.	Responden 29	80	TUNTAS
30.	Responden 30	100	TUNTAS
31.	Responden 31	88	TUNTAS
Nilai Tertinggi			100
Nilai Terendah			68
Rata-rata			85
Jumlah Siswa Tuntas			28
Persentase Ketuntasan			90,32%

4) Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil penelitian siklus II terdapat peningkatan perhatian siswa pada mata pelajaran Simulasi Digital. Rencana perbaikan yang disusun

pada tahap refleksi siklus I dapat dilaksanakan dengan baik di siklus II. Hal tersebut terlihat dari data di tahap pengamatan siklus II, dimana semua indikator perhatian siswa telah tercapai dari kriteria yang ditentukan yakni sebesar 70%.

C. Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi telah diperoleh data seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Pelaksanaan pembelajaran dengan model *Blended Learning* pada siklus I dan II terlihat perhatian siswa meningkat. Proses pembelajaran dua siklus tersebut menghasilkan data persentase yang kemudian dibandingkan untuk mengetahui peningkatan Perhatian Siswa. Hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II pun meningkat.

1. Model Pembelajaran *Blended Learning* Meningkatkan Perhatian Siswa

Hasil observasi perhatian siswa pada mata pelajaran simulasi digital pada siklus I menunjukkan bahwa rata-rata persentase perhatian siswa sebesar 64,87% dan belum mencapai kriteria keberhasilan tindakan yang diharapkan. Siklus I dilanjutkan dengan siklus II dan berjalan dengan baik. Dari 9 indikator perhatian siswa yang diamati, semua indikator telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu minimal 70%. Sembilan indikator yang telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian adalah indikator memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru sebesar 83,87%, bertanya dengan guru di dalam kelas sebesar 90,32%, mengajukan pertanyaan dari materi yang telah di *download* melalui *e-learning* sebesar 74,19%, mendengarkan penjelasan materi

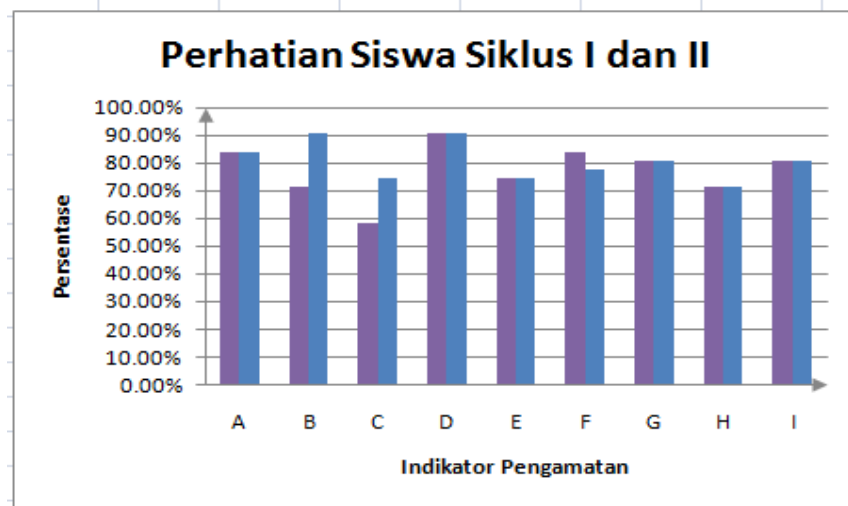
dari guru sebesar 90,32%, mengerjakan soal yang diberikan guru sebesar 74,19%, mencatat materi yang disampaikan oleh guru sebesar 77,41%, mengerjakan tugas dari soal yang telah di *download* melalui *e-learning* sebesar 80,64%, mengerjakan kuis dari kuis yang telah di download melalui *e-learning* sebesar 70,96%, mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru sebesar 80,64%. Hasil yang didapat adalah rata-rata keseluruhan persentase perhatian siswa pada siklus II meningkat menjadi 78,67%. Berikut tabel persentase perhatian siklus I dan siklus II.

Tabel 12. Persentase Perhatian Siklus I dan Siklus II

No.	Indikator	Siklus I		Siklus II	
		Pert. I	Pert. II	Pert. I	Pert. II
1.	Memperhatikan penjelasan mengenai materi dari guru.	70,96	83,87	83,87	83,87
2.	Bertanya dengan guru di kelas.	61,29	70,96	70,96	90,32
3.	Mengajukan pertanyaan dari materi yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i> .	51,61	58,06	58,06	74,19
4.	Mendengarkan penjelasan materi dari guru.	67,74	90,32	90,32	90,32
5.	Mengerjakan soal yang diberikan guru.	64,51	74,19	74,19	74,19
6.	Mencatat materi yang disampaikan oleh guru.	67,74	83,87	83,87	77,41
7.	Mengerjakan tugas dari soal yang telah di download melalui <i>e-learning</i>	61,29	80,64	80,64	80,64
8.	Mengerjakan kuis dari kuis yang telah di <i>download</i> melalui <i>e-learning</i>	58,06	70,96	70,96	70,96
9.	Mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	64,51	80,64	80,64	80,64
Rata-rata perhatian siswa		63,07	66,67	77,05	80,28

Sumber: data primer yang diolah

Jika disajikan dalam bentuk grafik, maka akan tampak seperti dibawah ini.



Gambar 4. Grafik Perhatian Siswa Siklus I dan II

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, setiap indikator perhatian siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* dapat menjadi salah satu alternative model pembelajaran yang dapat meningkatkan perhatian siswa selama pembelajaran. Rata-rata keseluruhan indikator perhatian siswa pada siklus I mencapai 64,87% dan meningkat pada siklus II menjadi 78,67%. Peningkatan rata-rata indikator siklus I ke siklus II adalah 13,8%. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan perhatian siswa.

2. Model Pembelajaran *Blended Learning* Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar Siklus I dan Siklus II dengan Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat dikatakan berhasil jika 75% siswa dalam satu kelas mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang telah ditentukan yakni 75, kemudian

adanya peningkatan nilai dari satu siklus ke siklus berikutnya. Peningkatan hasil belajar siswa siklus I dan II dapat dilihat pada tabel 13 dibawah ini.

Tabel 13. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No.	Nama Responden	Siklus I	Siklus II
1.	Responden 1	68	88
2.	Responden 2	40	72
3.	Responden 3	72	84
4.	Responden 4	80	96
5.	Responden 5	88	76
6.	Responden 6	64	88
7.	Responden 7	76	96
8.	Responden 8	84	92
9.	Responden 9	64	76
10.	Responden 10	60	80
11.	Responden 11	76	68
12.	Responden 12	76	96
13.	Responden 13	64	80
14.	Responden 14	72	76
15.	Responden 15	68	76
16.	Responden 16	84	96
17.	Responden 17	64	84
18.	Responden 18	76	84
19.	Responden 19	72	72
20.	Responden 20	72	96
21.	Responden 21	48	84
22.	Responden 22	72	96
23.	Responden 23	68	92
24.	Responden 24	76	76
25.	Responden 25	76	80
26.	Responden 26	68	92
27.	Responden 27	44	88
28.	Responden 28	76	88
29.	Responden 29	72	80
30.	Responden 30	72	100
31.	Responden 31	64	88
Nilai Tertinggi		88	100
Nilai Terendah		40	68
Rata-rata		69	85
Jumlah Siswa Tuntas		11	28
Persentase Ketuntasan		35,48%	90,32%

Berdasarkan tabel 13 di atas, dapat dilihat bahwa nilai rata-rata mata pelajaran Simulasi Digital mengalami peningkatan. Hal itu diperoleh dari Siklus I yang memiliki nilai rata-rata 69 dengan persentase ketuntasan 35,48% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 11 siswa. Pada siklus II diperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 85 dengan persentase ketuntasan 90,32% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 28 siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV, dapat ditarik kesimpulan yakni sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran simulasi Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan Perhatian Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital siswa kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan persentase skor perhatian siswa sebesar 13,8% dari 64,87% pada siklus I dan meningkat menjadi 78,67% pada siklus II. Didukung dengan data penelitian yang menunjukkan adanya peningkatan pada indikator yang diamati yakni memperhatikan penjelasan materi dari guru, aktif mengajukan pertanyaan di dalam kelas, mengajukan pertanyaan secara mengenai materi yang telah di *download* melalui *e-learning*, mendengarkan guru saat menjelaskan materi pelajaran, mengerjakan soal yang diberikan guru, mencatat materi yang disampaikan guru, mengerjakan tugas dari soal yang telah di *download* melalui *e-learning*, mengerjakan kuis dari kuis yang telah di *download* melalui *e-learning*, dan mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.
2. Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* dapat meningkatkan Hasil Belajar Simulasi Digital kelas X Audio Video I SMK Negeri 3 Wonosari. Hal ini dibuktikan dengan nilai rata-rata *post test* sebesar 69 dengan persentase ketuntasan 34,58% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM

sebanyak 11 siswa. Pada siklus II hasil belajar meningkat menjadi 85 dengan persentase ketuntasan 90,32% dan jumlah siswa yang mencapai nilai KKM sebanyak 28 siswa.

B. Saran

Berdasarkan analisis dan pembahasan hasil penelitian, perhatian dan hasil belajar siswa masih dapat ditingkatkan dengan saran-saran sebagai berikut.

1. Bagi Guru

- a. Guru perlu menguasai penggunaan *e-learning* yang sudah tersedia dan menyediakan materi yang menarik pada *e-learning* agar siswa lebih tertarik untuk mengaksesnya.
- b. Guru perlu memberikan tutorial penggunaan *E-learning* agar siswa lebih maksimal dalam menggunakannya.
- c. Guru perlu memacu siswa agar lebih berani bertanya mengenai materi pelajaran simulasi digital.

2. Bagi Peserta Didik

- a. Peserta didik harus aktif mencari materi dan belajar dari sumber-sumber lain terutama dari Internet yang berhubungan dengan materi pelajaran.
- b. Peserta didik perlu meningkatkan aktivitas belajarnya baik di dalam maupun di luar kelas.

3. Bagi Peneliti Lain

- a. Peneliti perlu menyamakan persepsi dengan guru mengenai pendekatan pembelajaran *Blended Learning* agar kedepannya tidak menemukan kesulitan ketika melakukan penelitian.

- b. Peneliti perlu melakukan observasi awal untuk meyakinkan kemampuan siswa dan kesiapan guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (2003). *Psikologi Umum*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Apriliya Rizkiyah. (2015). Penerapan Blended Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Bangunan di Kelas X TGB SMK Negeri 7 Surabaya. *Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi & Supardi, dkk. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Chaeruman, Uwes A. (2009). 5 Kunci Meramu Blended Learning secara Efektif. Tersedia di <http://www.teknologipendidikan.net/?p=>. Diakses pada tanggal 12 februari 2016.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hafid Masruri. (2015). Peningkatan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Simulasi Digital melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *group Investigation* di kelas X TIPK 1 SMK N 10 Semarang. *Skripsi*. Semarang: UNNES
- Husamah. (2014). *Pembelajaran Bauran (Blended Learning)*. Jakarta: Prestasi Pustaka Raya
- Kartono, Kartini. (1990). *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*. Bandung: Mandar Maju.
- Miftahur Reza Irachmat. (2015). Peningkatan Perhatian Siswa pada Proses Pembelajaran kelas III melalui Permainan *Icebreaking* di SD Negeri Gembongan Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo. *Skripsi*. Yogyakarta: UNY
- Mudjiono & Dimiyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Purwanto, Ngalim. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.
- Rusman. (2011). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Slameto, (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Edisi ke-6r. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sudjana, Nana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugihartono, dkk. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY.
- Sugiyono, (2007). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryabrata, Sumadi. (2004). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Stein, Jared & Graham, Charles. (2014). *Essentials for Blended Learning: A Standards-Based Guide*. New York: Routledge.
- Syah, Muhibbin. (2003). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Thobroni, Muhammad & Mustofa, Arif. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widoyoko, Eko Putro. (2009). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Wijaya, (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT IJIN PENELITIAN

Surat Ijin Observasi



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No: QSC 00592

Nomor : 0288/H34/PL/2016

23 Februari 2016

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Bupati Gunungkidul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Gunungkidul
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Gunungkidul
- 6 . Kepala SMK Negeri 3 Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Ayu Siti Farha	12502241002	Pend. Teknik Elektronika - S1	SMK Negeri 3 Wonosari

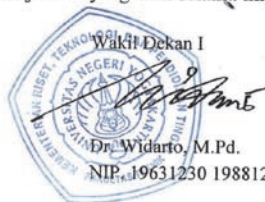
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Totok Sukardiyono, MT

NIP : 19670930 199303 1 005

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret s.d. April 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.



Wakil Dekan I

Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan

Surat Ijin Penelitian Fakultas



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281

Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id



Certificate No: QSC 00592

Nomor : 0288/H34/PL/2016

23 Februari 2016

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
- 2 . Gubernur Provinsi DIY c.q. Ka. Bappeda Provinsi DIY
- 3 . Bupati Gunungkidul c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Gunungkidul
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi DIY
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Gunungkidul
- 6 . Kepala SMK Negeri 3 Wonosari

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari, bagi Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Ayu Siti Farha	12502241002	Pend. Teknik Elektronika - S1	SMK Negeri 3 Wonosari

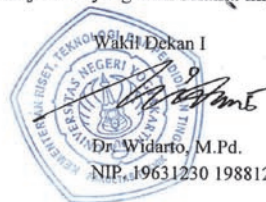
Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Totok Sukardiyono, MT

NIP : 19670930 199303 1 005

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Bulan Maret s.d. April 2016.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.




Dr. Widarto, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

Tembusan :
Ketua Jurusan

Surat Ijin Penelitian Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta

 **PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

operator1@yahoo.com

SURAT KETERANGAN / IJIN
070/REG/VI/698/2/2016

Membaca Surat : **WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK** Nomor : **0288/H34/PL/2016**
Tanggal : **23 FEBRUARI 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.


DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **AYU SITI FARHA** NIP/NIM : **12502241002**
Alamat : **FAKULTAS TEKNIK, PENDIDIKAN TEKNIK ELEKTRONIKA-S1, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BLENDED LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PERHATIAN DAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL KELAS X SMK N 3 WONOSARI**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **26 FEBRUARI 2016 s/d 26 MEI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprov.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

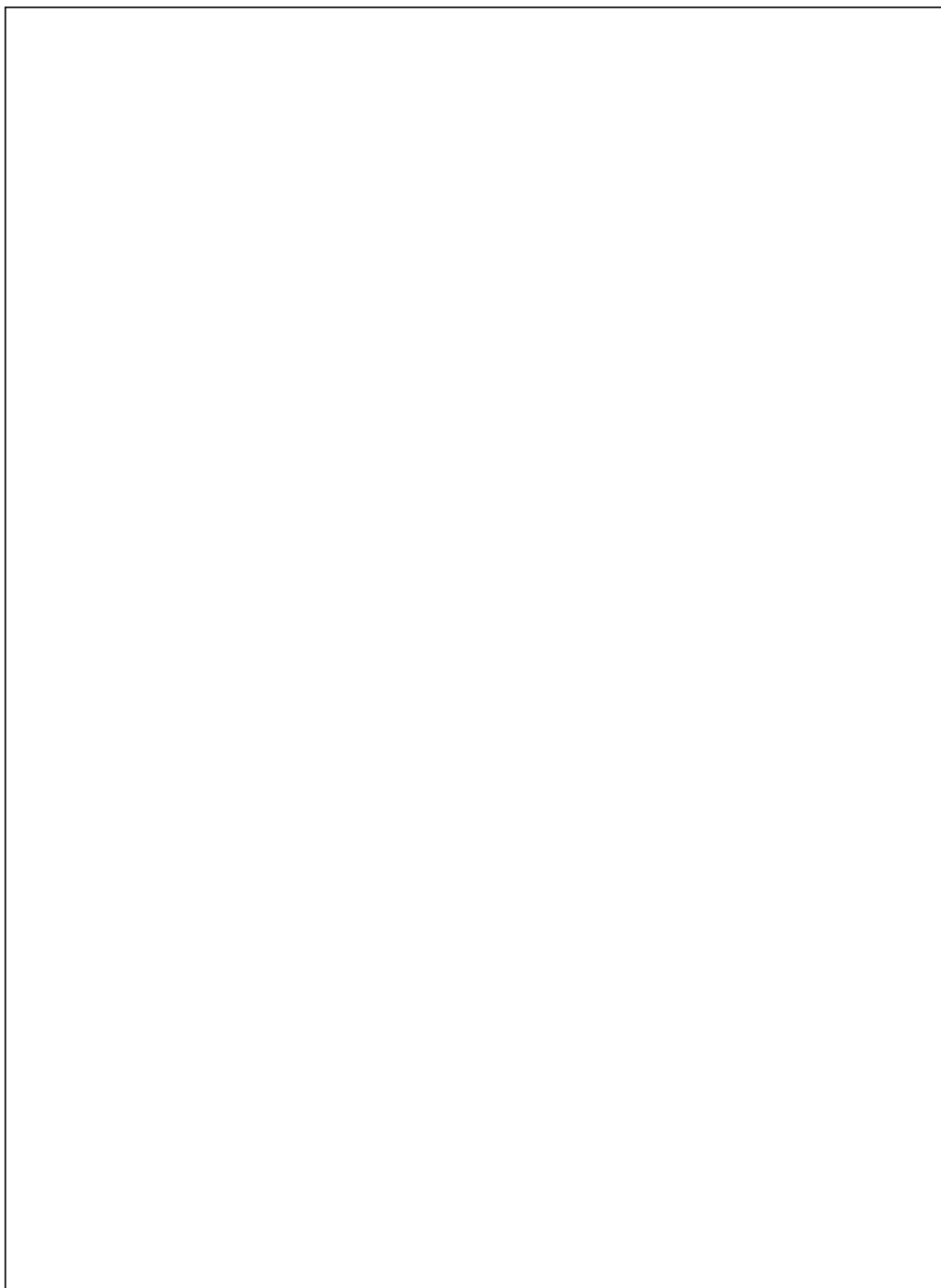
Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **26 FEBRUARI 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan


Dis. Tri Muliono, MM
NIP. 19620830 198903 1 006

Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI GUNUNGKIDUL C.Q KPPTSP GUNUNGKIDUL
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. WAKIL DEKAN I FAKULTAS TEKNIK, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Surat Ijin Penelitian Pemerintah Kabupaten Gunungkidul



Surat Keterangan Selesai Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMKN 3 WONOSARI

Jalan Pramuka, Tawarsari, Wonosari, Gunungkidul, DIY. 55812
Telepon. (0274) 394250, Fax. (0274) 394438
e.mail: smkn3wno@yahoo.com Website: www.smkn3wonosari-gk.sch.id

SURAT KETERANGAN

NO. 070 / 140

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. SUSIYANTI, M.Pd.
NIP : 19640219 199003 2 005
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMKN 3 Wonosari Gunungkidul

Menerangkan bahwa

Nama : AYU SITI FARHA
NIM : 12502241002
Instansi : Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melaksanakan penelitian dengan judul **"Implementasi Model Pembelajaran Blended Learning Untuk Meningkatkan Perhatian Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMKN 3 Wonosari"** pada tanggal 7 April 2016.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wonosari, April 2016

Kepala Sekolah



Dra. SUSIYANTI, M.Pd.

Pembina, IV/a

NIP. 19640219 199003 2 005



LAMPIRAN 2

SURAT VALIDASI INSTRUMEN

Surat Validasi Instrumen Penelitian I

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Munir, M.Pd

NIP : 19630512 198901 1 001

Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Ayu Siti Farha

NIM : 12502241002

Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14/2/16
Validator,


Muhammad Munir, M.Pd

NIP. 19630512 198901 1 001

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Ayu Siti Fairha NIM. 12502241002
 Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	<i>Indikator</i>	<i>Revisi indikator yang 8. tubikan, agar lebih praktis</i>
	<i>Item soal/soal</i>	<i>Item pertama perlu ketegoran</i>
	<i>Item</i>	
	Komentar Umum/Lain-lain :	

Yogyakarta, 12 Februari 2016
 Validator,

(Signature)
Muhammad Munir, M.Pd
 NIP.19630512 198901 1 001

Surat Validasi Instrumen Penelitian II

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Suparman, M.Pd
NIP : 19491231 197803 1 004
Jurusan : Pendidikan Teknik Elektronika

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Ayu Siti Farha
NIM : 12502241002
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika

Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*
untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri
3 Wonosari.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
☒ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,
Validator,



Drs. Suparman, M.Pd
19491231 197803 1 004

Catatan :

☐ Beri tanda ✓

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Ayu Siti Farha
Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari
NIM. 12502241002

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		Instrumen sah sesuai kisi
2.		Kriteria penilaian bby psm pek dipapdas
	Komentar Umum/Lain-lain :	

Yogyakarta, Februari 2016
Validator,

Drs. Suparman, M.Pd
NIP. 19491231 197803 1 004

Surat Validasi Instrumen Penelitian III

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Slamet, M.Pd
NIP : 19510303 197803 1 004

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Ayu Siti Farha
NIM : 12502241002
Program Studi : Pendidikan Teknik Elektronika
Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning*
untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa
pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri
3 Wonosari.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
dengan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12-2-2016
Validator,



Drs. Slamet, M.Pd

19510303 197803 1 004

Catatan :

HASIL VALIDASI INSTUMEN PENELITIAN TAS

Nama Mahasiswa : Ayu Siti Farha
 Judul TAS : Implementasi Model Pembelajaran *Blended Learning* untuk Meningkatkan Perhatian dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Kelas X SMK Negeri 3 Wonosari
 NIM. 12502241002

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Observasi Kegiatan Siswa	Antara lain: 1. Butir 2 = Instrumen observasi dan kriteria penilaian (Rubrik) sudah sesuai.
	Komentar Umum/Lain-lain :	

Yogyakarta, 12 Februari 2016

Validasi

Drs. Slamet, M.Pd

NIP. 19510303 197803 1 004

LAMPIRAN 3

RPP SIKLUS I DAN II

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS I

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 3 Wonosari
Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Kelas / Semester : X / 2
Siklus : I
Alokasi Waktu : 2 x pertemuan (3x45menit)
Materi Pokok : Pengenalan Animasi 2D dengan Macromedia Flash 8

A. KOMPETENSI INTI SMK KELAS X

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 3.6 Menerapkan pengetahuan tentang visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 3.6.1 Mampu menjelaskan konsep dari simulasi visual.
- 3.6.2 Mampu menjelaskan masing – masing *tools* pada Macromedia Flash 8.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pelajaran siswa dapat :

1. Menjelaskan konsep dari simulasi visual.
2. Menjelaskan masing – masing *tools* pada Macromedia Flash 8.

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Pengenalan teknik animasi 2D menggunakan Macromedia Flash 8.

F. MODEL PEMBELAJARAN / METODE PEMBELAJARAN

☐ Model Pembelajaran : *Blended Learning*

☐ Metode pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Presentasi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-I Siklus I (3x45menit)

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan bersama-sama dengan siswa berdo'a sebelum belajar. 2. Guru mengabsen siswa. 3. Observer membantu memberikan <i>name tag</i> kepada siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran. 4. Guru menjelaskan topik, tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari, serta model pembelajaran yang akan dilakukan terkait dengan kompetensi yang dipelajari. 	5 menit
Kegiatan Inti	Engagement (Persiapan).	Mengamati dan Mendengarkan <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru yakni Pengenalan Macromedia Flash 8 dengan materi dasar-dasar flash. 2. Siswa mengamati contoh pembuatan objek menggunakan Line Tool, Rectangle Tool, Oval Tool dan Polystar Tool pada Macromedia Flash 8. 3. Siswa mengamati contoh dari guru mengenai macam – macam motion tween pada animasi 2D 	120 menit
	Exploration (Eksplorasi)	Menanya Siswa diarahkan untuk memunculkan pertanyaan	

		yang berkaitan dengan contoh pembuatan objek menggunakan tool pada flash 8.	
	Explanation (Penjelasan)	Mengumpulkan informasi Siswa dengan komputer masing – masing mulai membuka <i>e-learning</i> dan <i>download</i> materi lengkap yang berkaitan dengan topik yang dibahas.	
		Penugasan 1.Siswa mulai mengerjakan tugas yang sudah di <i>download</i> pada <i>e-learning</i> dengan acuan materi yang dijelaskan guru dan materi yang ada pada <i>e-learning</i> . 2.Masing – masing siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.	
Kegiatan penutup		<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan 2. Guru menanyakan peserta didik apakah sudah memahami materi tersebut 3. Guru memberi tugas , <i>quiz</i> dan forum diskusi mengenai materi simulasi visual dan flash 8 yang harus dikerjakan melalui <i>e – learning</i>. 4. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya. 5. Guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup. 	10 menit
Jumlah			135 menit

Pertemuan ke-2 Siklus I (3x45menit)

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		1.Guru membuka pelajaran dengan salam dan bersama-sama dengan siswa berdo'a sebelum belajar. 2.Guru mengabsen siswa. 3.Observer membantu memberikan <i>name tag</i> kepada siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran.	5 menit
Kegiatan Inti	Elaboration (Elaborasi).	Menalar 1.Siswa melanjutkan materi dan penugasan pada pertemuan 1 siklus 1. 2. Siswa memperlihatkan hasil pekerjaan kepada guru.	120 menit
	Evaluation (Evaluasi)	Mengkomunikasikan: 1.Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dibahas.	
Kegiatan penutup		1. Guru mengadakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memberikan 10 butir soal pilihan ganda dan 5 butir soal essay materi <i>pengenalan animasi 2D dengan Macromedia Flash 8</i> . 2.Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan 3.Guru memberi tugas , <i>quiz</i> dan forum diskusi mengenai materi flash 8 yang harus dikerjakan melalui <i>e – learning</i> .	10 menit

		4. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya. 5. Guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup.	
Jumlah			135 menit

H. ALAT / MEDIA / SUMBER PEMBELAJARAN

1. Presentasi bahan ajar powerpoint
2. Modul Macromedia Flash 8
4. *E – learning* SMK Negeri 3 Wonosari
3. Lembar penilaian

I. PEDOMAN PENILAIAN ASPEK PERHATIAN SISWA

Kriteria penskoran menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat kata, yakni sebagai berikut :

Selalu : 4	Kadang – kadang : 2
Sering : 3	Tidak Pernah : 1

Presentase keberhasilan Peningkatan Aspek Perhatian Siswa :

$$\text{Presentase pencapaian} = \frac{\text{jumlah skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA

a) Pedoman Penilaian

Pilihan Ganda

Soal Nomor	Jawaban	Penilaian
1 s/d 10	Benar	1
	Salah	0
Jumlah Nilai		10

Essay

Soal Nomor	Jawaban	Penilaian
1 s/d 5	Benar	3
	Salah	0
Jumlah Nilai		15

Jumlah Total Nilai = (Jumlah Nilai Pilihan Ganda + Jumlah Nilai Essay) x 4

b) Soal Post Tes (terlampir)

(terlampir)

Wonosari, April 2016

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

SITI MU'TAMIRAH S, S.Pd.T

NIP. 19790610 200801 2 016

AYU SITI FARHA

NIM.12502241002

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

SIKLUS II

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 3 Wonosari
Mata Pelajaran	: Simulasi Digital
Kelas / Semester	: X / 2
Siklus	: II
Alokasi Waktu	: 2 x pertemuan (3x45menit)
Materi Pokok	: Menganimasikan Objek 2D

A. KOMPETENSI INTI SMK KELAS X

1. Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya.
2. Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.
3. Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan,

kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah.

4. Mengolah, menalar dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik dibawah pengawasan langsung.

B. KOMPETENSI DASAR

- 4.6 Menyajikan hasil penerapan visualisasi konsep dalam bentuk simulasi visual.

C. INDIKATOR PENCAPAIAN

- 4.6.1 Mampu melakukan animasi objek 2D.
- 4.6.2 Mampu melakukan pemodelan objek menggunakan beberapa cara motion tweening.

D. TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah mengikuti pelajaran siswa dapat :

1. Melakukan animasi objek 2D.
2. Melakukan pemodelan objek menggunakan beberapa cara motion tweening,

E. MATERI PEMBELAJARAN

1. Menganimasikan Objek 2D.

F. MODEL PEMBELAJARAN / METODE PEMBELAJARAN

☐ Model Pembelajaran : *Blended Learning*

☐ Metode pembelajaran : Ceramah, Demonstrasi, Pemberian Tugas, Presentasi

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Pertemuan ke-I Siklus II (3x45menit)

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		5. Guru membuka pelajaran dengan salam dan bersama-sama dengan siswa berdo'a sebelum belajar. 6. Guru mengabsen siswa. 7. Observer membantu memberikan <i>name tag</i> kepada siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran. 8. Guru menjelaskan topik, tujuan dan manfaat kompetensi yang akan dipelajari, serta model pembelajaran yang akan dilakukan terkait dengan kompetensi yang dipelajari.	5 menit
Kegiatan Inti	Engagement (Persiapan).	Mengamati dan Mendengarkan 1. Siswa mendengarkan materi yang disampaikan guru yakni cara menganimasikan objek. 2. Siswa mengamati contoh pembuatan objek bola memantul yang	120 menit

		<p>dianimasikan menggunakan Ease dipadukan dengan tint tween, pembuatan animasi dengan movie clip dan penggunaan fungsi rotasi.</p> <p>3. Siswa mengamati contoh dari guru mengenai macam – macam motion tween pada animasi 2D dan menyimak video tutorial yang diputar oleh guru.</p>	
	Exploration (Eksplorasi)	<p>Menanya</p> <p>Siswa diarahkan untuk memunculkan pertanyaan yang berkaitan dengan macam – macam motion tween.</p>	
	Explanation (Penjelasan)	<p>Mengumpulkan informasi</p> <p>Siswa dengan komputer masing – masing mulai membuka <i>e-learning</i> dan <i>download</i> tugas yang berkaitan dengan topik yang dibahas.</p>	
		<p>Penugasan</p> <p>1. Siswa mulai mengerjakan tugas yang sudah di <i>download</i> pada <i>e-learning</i> dengan acuan materi yang dijelaskan guru dan materi yang ada pada <i>e-learning</i>.</p> <p>2. Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan kepada guru.</p>	
Kegiatan penutup		<p>6. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan</p> <p>7. Guru menanyakan peserta didik apakah sudah memahami materi tersebut</p> <p>8. Guru memberi tugas ,</p>	10 menit

		<p><i>quiz</i> dan forum diskusi mengenai materi animasi objek 2D yang harus dikerjakan melalui <i>e – learning</i>.</p> <p>9. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pertemuan selanjutnya.</p> <p>10. Guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup.</p>	
Jumlah			135 menit

Pertemuan ke-2 Siklus II (3x45menit)

Langkah Pembelajaran	Sintak Model Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan		<p>1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan bersama-sama dengan siswa berdoa'a sebelum belajar.</p> <p>2. Guru mengabsen siswa.</p> <p>3. Observer membantu memberikan <i>name tag</i> kepada siswa untuk digunakan selama proses pembelajaran.</p>	5 menit
Kegiatan Inti	Elaboration (Elaborasi).	<p>Menalar</p> <p>1. Siswa melanjutkan materi dan penugasan pada pertemuan 1 siklus</p> <p>2. Siswa menyimak video tutorial dari guru yang sedang diputar.</p> <p>3. Siswa memperlihatkan hasil pekerjaan kepada guru.</p>	120 menit

	Evaluation (Evaluasi)	Mengkomunikasikan: 1. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya mengenai materi yang telah dibahas.	
Kegiatan penutup		1. Guru mengadakan post test untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan memberikan 10 butir soal pilihan ganda dan 3 butir soal essay materi <i>Menganimasikan Objek 2D</i> 2. Guru bersama-sama siswa membuat kesimpulan. 2. Guru menutup kelas dan mengucapkan salam penutup.	10 menit
Jumlah			135 menit

H. ALAT / MEDIA / SUMBER PEMBELAJARAN

1. Presentasi bahan ajar powerpoint
2. Modul Macromedia Flash 8
4. *E – learning* SMK Negeri 3 Wonosari
3. Lembar penilaian

II. PEDOMAN PENILAIAN ASPEK PERHATIAN SISWA

Kriteria penskoran menggunakan skala Likert yang terdiri dari empat kata, yakni sebagai berikut :

Selalu : 4	Kadang – kadang : 2
Sering : 3	Tidak Pernah : 1

Presentase keberhasilan Peningkatan Aspek Perhatian Siswa :

$$\text{Presentase pencapaian} = \frac{\text{jumla h skor pada setiap aspek}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

J. PENILAIAN HASIL BELAJAR SISWA

c) Pedoman Penilaian

Pilihan Ganda

Soal Nomor	Jawaban	Penilaian
1 s/d 10	Benar	1
	Salah	0
Jumlah Nilai		10

Essay

Soal Nomor	Jawaban	Penilaian
1 s/d 5	Benar	3
	Salah	0
Jumlah Nilai		15

Jumlah Total Nilai = (Jumlah Nilai Pilihan Ganda + Jumlah Nilai Essay) x 4

d) Soal Post Tes (terlampir)

Wonosari, April 2016

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

SITI MU'TAMIRAH S, S.Pd.T

NIP. 19790610 200801 2 016

AYU SITI FARHA

NIM.1250224100

LAMPIRAN 4

SOAL POST TEST

SOAL POST – TEST SIKLUS I

SIMULASI DIGITAL

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Materi Pokok : Pengenalan Animasi 2D dengan Macromedia Flash 8
Kelas / Semester : X AVI / II
Waktu : 90 menit

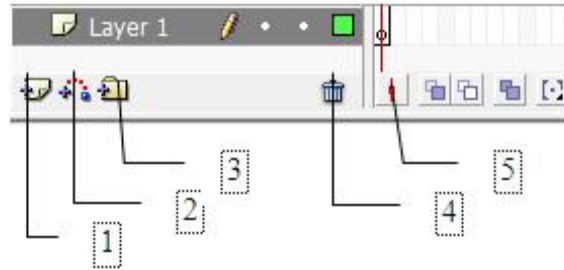
Soal Pilihan Ganda

1. ... Adalah panel yang berisi kumpulan instruksi atau perintah – perintah yang digunakan dalam Flash.
 - a. Menu Bar
 - b. Timeline Panel
 - c. Library Panel
 - d. Color Mixer Panel
2. Bagian dari flash yang digunakan untuk menampilkan nama program dan nama file yang sedang dikerjakan adalah ...
 - a. Timeline Panel
 - b. Title Bar
 - c. Library Panel
 - d. Stage
3. Disebut apakah bagian dari macromedia flash ini?



- a. Menu Bar
- b. Title Bar
- c. Components Panel
- d. Timeline Panel

4. Untuk menambah layer pada timeline layer adalah dengan mengklik gambar nomor ...

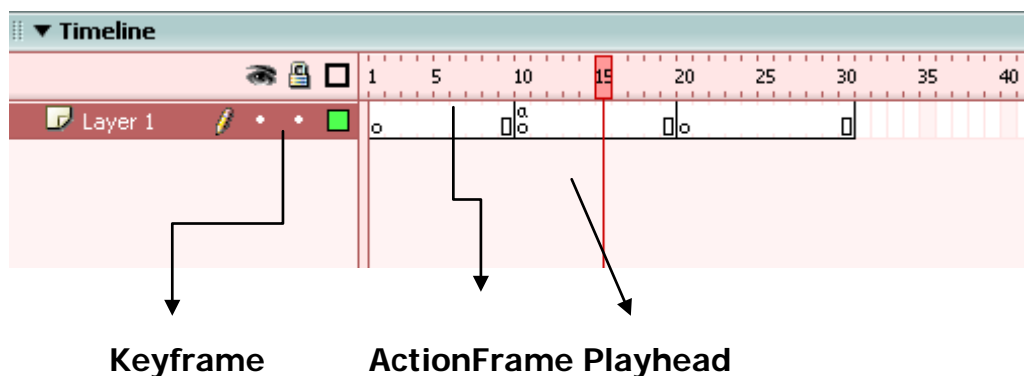


- a. 1 c. 3
b. 2 d. 4
5. Cara menambah frame adalah dengan ...
- a. Insert > Frame
b. Delete > Frame
c. Insert > Timeline Effect > Frame
d. Insert > Timeline > Frame
6. ... adalah frame induk atau kunci yang berisi objek atau animasi simbol yang dibuat pada area stage.
- a. Frame c. Keyframe
b. Blank keyframe d. Select all frames
7. Lasso Tool digunakan untuk ...
- a. Mengubah bentuk melalui titik titik pada pinggiran objek
b. Mengubah warna objek
c. Mengubah jenis frame pada sebuah layer
d. Memilih objek dengan cara menggambar pada objek yang ingin dipilih
8. ... untuk menghapus objek atau area tertentu dari suatu objek.

- a. Zoom Tool
 - b. Hand Tool
 - c. Eraser Tool
 - d. Eye dropper tool
9. Cara untuk menampilkan grid di layar (stage) adalah dengan ...
- a. Insert > View Grid
 - b. Insert > Show Grid
 - c. View Grid > Show Grid
 - d. Show Grid > View Grid
10. Objek yang bergerak disebut ...
- a. Animasi
 - b. Guide
 - c. Flash
 - d. Shape

Soal Essay

1. Apakah yang dimaksud dengan simulasi visual?
2. Apakah yang Anda ketahui mengenai Motion Tweening?
3. Bagaimana cara kerja dari Motion Tweening?
4. Apakah perbedaan dari Motion Shape dan Motion Guide?
5. Berikan penjelasan mengenai bagian – bagian dari Timeline yang sudah ditunjukkan dengan anak panah!



SOAL POST-TEST SIKLUS II

SIMULASI DIGITAL

Mata Pelajaran : Simulasi Digital
Materi Pokok : Menganimasikan Objek 2D
Kelas / Semester : X AV I / II
Waktu : 90 menit

Soal Pilihan Ganda

1. ... Adalah fasilitas dari motion tween yang dapat digunakan sebagai perlambatan atau percepatan sebuah animasi.
 - a. Tint Tween
 - b. Alpha Tween
 - c. Ease
 - d. Rotate
2. Animasi akan berjalan lambat pada keyframe awal dan menjadi lebih cepat di keyframe akhir. Disebut apakah fungsi dari pengertian tersebut?
 - a. Ease In
 - b. Ease Out
 - c. Rotate
 - d. Instance
3. Teknik animasi yang dapat mengubah warna dari suatu objek adalah...
 - a. Alpha Tween
 - b. Tint Tween
 - c. Motion Tween
 - d. Color
4. Salah satu fungsi dari tint tween adalah...
 - a. Membuat objek pesawat berputar – putar kehilangan arah.

- b. Mengubah warna objek daun yang semula hijau berubah warna menjadi merah kemudian kuning.
 - c. Membuat objek bola memantul yang jatuh kebawah gerakannya cepat dan ketika memantul keatas, gerakannya melambat.
 - d. Membuat objek yang semula terlihat jelas, secara perlahan – lahan memudar lalu menghilang.
5. Cara kerja dari Alpha Tween adalah...
- a. Membuat objek pesawat berputar – putar kehilangan arah.
 - b. Mengubah warna objek daun yang semula hijau berubah warna menjadi merah kemudian kuning.
 - c. Membuat objek bola memantul yang jatuh kebawah gerakannya cepat dan ketika memantul keatas, gerakannya melambat.
 - d. Membuat objek yang semula terlihat jelas, secara perlahan – lahan memudar lalu menghilang.
6. Apakah fungsi dari Efek Masking pada animasi?
- a. Untuk menyembunyikan dan menutupi suatu objek dengan objek lain.
 - b. Untuk memberi warna pada objek.
 - c. Untuk memberikan gerakan pada objek dari satu titik ke titik lainnya.
 - d. Untuk mengatur percepatan dan perlambatan pada objek.
7. Bagaimana cara untuk membuat layer baru yang sama persis di atas layer utama pada Animasi Masking?
- a. Insert > Timeline > Layer
 - b. Insert > Timeline > Layer Folder
 - c. Insert > Timeline > Frame

- d. Insert > Timeline > Keyframe
8. Bagaimana cara mengubah objek hati menjadi simbol pada movie clip?
- a. Edit > Edit Document
 - b. Window > Library
 - c. Modify > Convert to Symbol
 - d. Insert > New Symbol
9. Apakah fungsi dari Rotate atau Rotasi?
- a. Memberikan warna pada objek.
 - b. Memberikan efek pudar pada objek
 - c. Menyembunyikan suatu objek dengan objek lain.
 - d. Membuat animasi berputar pada objek secara otomatis.
10. Bagaimana cara menjalankan animasi dalam flash?
- a. Control > Rewind
 - b. Control > Go to End
 - c. Control > Test Movie
 - d. Control > Debug Movie

Soal Essay

1. Apa yang dimaksud dengan **Instance** pada Animasi Movie Clip?
2. Sebutkan langkah – langkah untuk membuat animasi bola memantul menggunakan Ease!
3. Sebutkan langkah – langkah membuat Animasi Kecelakaan Pesawat menggunakan Rotasi!
4. Sebutkan fungsi dari efek masking pada animasi!
5. Apakah pengertian dari Alpha Tween?

LAMPIRAN 5

ANALISIS PERHATIAN SISWA

DAN HASIL BELAJAR SISWA

Siklus I

ANALISIS OBSERVASI SKOR PERHATIAN SISWA												
No	Nama	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Jumlah	Rata - Rata
1	ADHITYA SEPTIAN NURHANAFI	3	3	1	3	3	3	1	3	2	22	61.11%
2	ALBERTUS GANANG KURNIA PUTRA	3	2	1	4	2	2	3	1	2	20	55.56%
3	ALWI RIDWANULLOH	3	2	4	3	3	3	3	3	4	28	77.78%
4	ANGGELLA NAKITA DHERMA	3	3	4	3	4	4	1	3	3	28	77.78%
5	APRILIANA ATMA FITRI HANDAYANI	3	3	3	3	4	4	1	2	3	26	72.22%
6	CECILIA DESINTA ELIK RISMAWATI	2	2	1	2	2	2	3	3	2	19	52.78%
7	DETTA SELVIAN SANDRA DENY	3	2	1	4	3	4	4	2	3	26	72.22%
8	DEWI HARDIYANTI	3	3	2	3	3	3	3	3	2	25	69.44%
9	DHIKA MUHAMMAD TOHARUDHIN	2	2	1	3	3	2	2	3	2	20	55.56%
10	DINDA NUR ALIVAH	2	3	2	3	3	2	3	3	2	23	63.89%
11	EDO FAJAR NUGROHO	3	2	1	3	3	3	3	3	3	24	66.67%
12	EKA NUR VERY ANTO	3	3	3	4	3	3	3	3	4	29	80.56%
13	FERA DWI RATNASARI	3	3	1	2	3	2	3	1	1	19	52.78%
14	IKA OKTAVIANI	3	2	3	3	3	2	3	2	4	25	69.44%
15	KRISTINA HANDAYANI WIJAYA	3	2	2	3	3	2	2	2	3	22	61.11%
16	LINDA WULANDARI	3	3	3	4	2	2	3	3	2	25	69.44%
17	LISTIANA RATNASARI	3	2	2	3	3	2	2	3	2	22	61.11%
18	LUSI LAKSITA	2	2	1	2	2	3	2	1	3	18	50.00%
19	MATEUS RANDI ARSISWANTO	3	2	1	1	3	2	1	1	1	15	41.67%
20	MELINIA NUR RAHMAWATI	3	2	2	2	3	2	1	3	4	22	61.11%
21	NANDA RESTU KURNIA	2	2	1	2	2	2	3	2	3	19	52.78%
22	NOVITA SETYAWATI	3	2	2	2	3	3	1	3	4	23	63.89%
23	RIKE DIAN ASTARI	3	2	2	2	3	3	2	3	2	22	61.11%
24	RIO KRISMIYANTORO	3	3	3	4	3	2	3	3	3	27	75.00%
25	TIA EKA RAISSA	3	3	2	3	2	3	2	2	2	22	61.11%
26	TRI SUYANTI	3	3	2	3	3	3	1	3	3	24	66.67%
27	VERONICA CICILIA MERTI ANDRIANI	2	2	2	2	2	2	3	3	4	22	61.11%
28	WAHYUNI	3	3	3	3	3	3	1	3	4	26	72.22%
29	WINDARTI	3	3	3	3	3	3	3	2	3	26	72.22%
30	YOHANA DEWI SAFITRI	3	4	2	3	3	3	2	3	3	26	72.22%

31	YULI WIDIYA ASTUTI	3	4	4	3	4	3	4	1	3	29	80.56%
Total Tiap Indikator		87	79	65	88	89	82	72	76	86	724	
Rata-Rata Tiap Indikator		83.87%	70.96%	58.06%	90.32%	74.19%	83.87%	80.64%	70.96%	80.64%		
Perhatian Siswa Keseluruhan											64.87%	

Siklus II

ANALISIS OBSERVASI SKOR PERHATIAN SISWA												
No	Nama	A	B	C	D	E	F	G	H	I	Jumlah	Rata - Rata
1	ADHITYA SEPTIAN NURHANAFI	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	75.00%
2	ALBERTUS GANANG KURNIA PUTRA	3	3	4	3	4	3	3	3	4	30	83.33%
3	ALWI RIDWANULLOH	4	4	2	4	2	3	4	3	3	29	80.56%
4	ANGGELLA NAKITA DHERMA	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28	77.78%
5	APRILIANA ATMA FITRI HANDAYANI	3	3	3	3	3	3	3	3	4	28	77.78%
6	CECILIA DESINTA ELIK RISMAWATI	3	3	4	3	4	3	3	2	3	28	77.78%
7	DETTA SELVIAN SANDRA DENY	3	3	4	3	4	4	3	3	3	30	83.33%
8	DEWI HARDIYANTI	3	4	3	4	3	3	4	4	3	31	86.11%
9	DHIKA MUHAMMAD TOHARUDHIN	4	3	3	3	3	3	3	4	4	30	83.33%
10	DINDA NUR ALIVAH	3	4	3	4	3	3	4	4	4	32	88.89%
11	EDO FAJAR NUGROHO	3	3	4	3	4	4	3	2	4	30	83.33%
12	EKA NUR VERY ANTO	3	4	3	4	3	3	4	3	3	30	83.33%
13	FERA DWI RATNASARI	3	2	2	2	2	3	2	3	3	22	61.11%
14	IKA OKTAVIANI	3	3	2	3	2	3	3	4	2	25	69.44%
15	KRISTINA HANDAYANI WIJAYA	4	3	3	3	3	3	3	3	3	28	77.78%
16	LINDA WULANDARI	3	3	4	3	4	4	3	3	2	29	80.56%
17	LISTIANA RATNASARI	4	3	3	3	3	3	3	2	2	26	72.22%
18	LUSI LAKSITA	3	4	3	4	3	3	4	3	3	30	83.33%
19	MATEUS RANDI ARSISWANTO	3	4	3	4	3	3	4	2	2	28	77.78%
20	MELINIA NUR RAHMAWATI	4	3	3	3	3	3	3	4	3	29	80.56%
21	NANDA RESTU KURNIA	3	2	2	3	2	2	2	3	3	22	61.11%
22	NOVITA SETYAWATI	4	3	2	3	2	4	3	3	3	27	75.00%
23	RIKE DIAN ASTARI	3	3	2	2	2	2	3	3	3	23	63.89%
24	RIO KRISMIYANTORO	3	2	4	2	4	3	2	3	4	27	75.00%
25	TIA EKA RAISSA	3	4	3	4	3	3	3	4	3	30	83.33%
26	TRI SUYANTI	3	3	3	4	3	4	3	4	4	31	86.11%
27	VERONICA CICILIA MERTI ANDRIANI	3	2	4	3	4	4	2	4	3	29	80.56%
28	WAHYUNI	3	4	3	4	3	4	3	3	3	30	83.33%
29	WINDARTI	4	3	4	4	4	4	3	3	4	33	91.67%
30	YOHANA DEWI SAFITRI	3	3	4	4	4	3	3	3	3	30	83.33%

31	YULI WIDIYA ASTUTI	4	4	4	4	4	3	4	4	4	35	97.22%
Total Tiap Indikator		101	98	97	102	97	99	96	98	99	887	
Rata-rata Tiap Indikator		83.87%	90.32%	74.19%	90.32%	74.19%	77.41%	80.64%	70.96%	80.64%		
Perhatian Siswa Keseluruhan											78.67%	


HASIL BELAJAR SIKLUS I

HASIL BELAJAR SISWA SIKLUS 1


No.	Nama Siswa	Nilai	Keterangan
1.	ADHITYA SEPTIAN NURHANAFI	68	TIDAK TUNTAS
2.	ALBERTUS GANANG KURNIA PUTRA	40	TIDAK TUNTAS
3.	ALWI RIDWANULLOH	72	TIDAK TUNTAS
4.	ANGGELLA NAKITA DHERMA	80	TUNTAS
5.	APRILIANA ATMA FITRI HANDAYANI	88	TUNTAS
6.	CECILIA DESINTA ELIK RISMAWATI	64	TIDAK TUNTAS
7.	DETTA SELVIAN SANDRA DENY	76	TUNTAS
8.	DEWI HARDIYANTI	84	TUNTAS
9.	DHIKA MUHAMMAD TOHARUDHIN	64	TIDAK TUNTAS
10.	DINDA NUR ALIVAH	60	TIDAK TUNTAS
11.	EDO FAJAR NUGROHO	76	TUNTAS
12.	EKA NUR VERY ANTO	76	TUNTAS
13.	FERA DWI RATNASARI	64	TIDAK TUNTAS
14.	IKA OKTAVIANI	72	TIDAK TUNTAS
15.	KRISTINA HANDAYANI WIJAYA	68	TIDAK TUNTAS
16.	LINDA WULANDARI	84	TUNTAS
17.	LISTIANA RATNASARI	64	TIDAK TUNTAS
18.	LUSI LAKSITA	76	TUNTAS
19.	MATEUS RANDI ARSISWANTO	72	TIDAK TUNTAS
20.	MELINIA NUR RAHMAWATI	72	TIDAK TUNTAS
21.	NANDA RESTU KURNIA	48	TIDAK TUNTAS
22.	NOVITA SETYAWATI	72	TIDAK TUNTAS
23.	RIKE DIAN ASTARI	68	TIDAK TUNTAS
24.	RIO KRISMIYANTORO	76	TUNTAS
25.	TIA EKA RAISSA	76	TUNTAS
26.	TRI SUYANTI	68	TIDAK TUNTAS
27.	VERONICA CICILIA MERTI ANDRIANI	44	TIDAK TUNTAS
28.	WAHYUNI	76	TUNTAS
29.	WINDARTI	72	TIDAK TUNTAS
30.	YOHANA DEWI SAFITRI	72	TIDAK TUNTAS
31.	YULI WIDIYA ASTUTI	64	TIDAK TUNTAS
Jumlah		2156	
Rata-rata		69	
Jumlah Siswa Tuntas		11	

Wonosari, April 2016

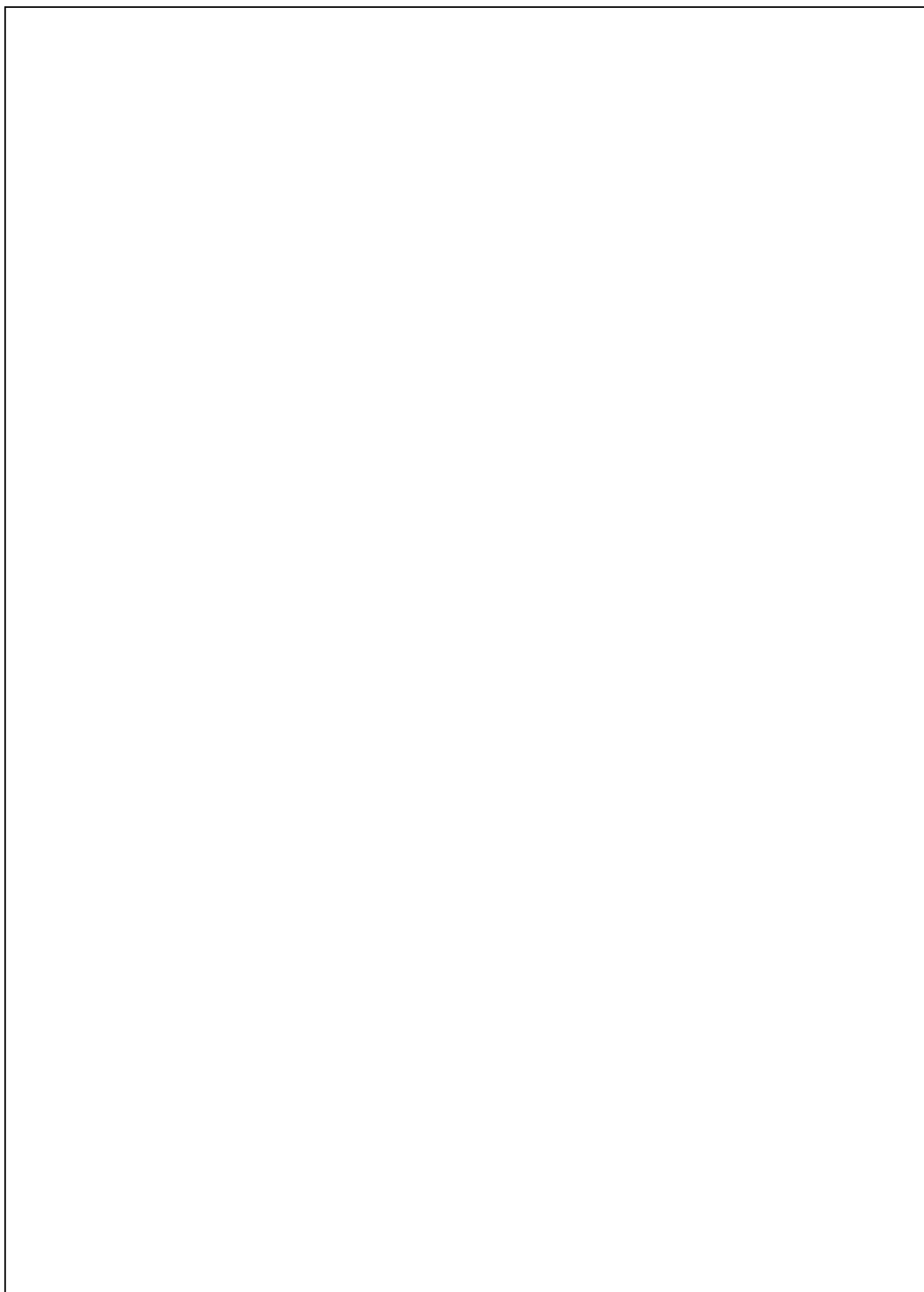
Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran,


Siti Mutamirah S, S.Pd.T
NIP. 19790610 200801 2 016

Peneliti,


Ayu Siti Farha
NIM. 12502241002

HASIL BELAJAR SIKLUS II

A large, empty rectangular box with a thin black border, occupying the central portion of the page. It is intended for students to write or draw their learning outcomes for Cycle II.

LAMPIRAN 6

DOKUMENTASI DAN TAMPILAN E-LEARNING

Dokumentasi Lapangan



Gambar 5. Siswa mendengarkan penjelasan materi dari guru



Gambar 6. Siswa mengerjakan soal dan tugas yang diberikan oleh guru



Gambar 7. Siswa mencatat materi yang disampaikan guru



Gambar 8. Siswa melakukan *Post-Test*

Tampilan E-Learning



Gambar 9. Tampilan Depan *E-learning*

SELAMAT DATANG DI MATA PELAJARAN SIMULASI DIGITAL

Kelas X Audio Video 1
Semester Genap 2015/2016
Guru : Siti Mu'tamirah, S.Pd.T.

Profil Guru:



Guru Program Keahlian Audio Video
SMK Negeri 3 Wonosari
Email: lrrgk@yahoo.com
FB : Mu'tamirah Ir Rahmanto
Contact Person : 087838961667

Deskripsi Mata Pelajaran:

Mata pelajaran Simulasi Digital adalah mata pelajaran yang membekali siswa agar dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep melalui media digital. Dalam proses pembelajaran, siswa dapat mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakan orang lain dan mewujudkannya melalui media digital, dengan tujuan menguasai teknik mengkomunikasikan gagasan atau konsep. Tujuan akhir setelah siswa mempelajari berbagai keterampilan dan cara bekerja yang terkait dengan mata pelajaran Kejuruan, siswa mampu mengkomunikasikan gagasan atau konsep yang dikemukakannya sendiri atau modifikasi dan gagasan dan konsep yang sudah ada.

Peta Kompetensi:

1. **Simulasi Visual** : Membekali siswa memvisualkan gagasan atau konsep yang bendanya belum ada. Pemanfaatan animasi 2D dan 3D dapat menggantikan upaya mengkomunikasikan gagasan atau konsep agar lebih mudah dimengerti.

NAVIGASI

- Rumah saya
- Beranda situs
- Halaman situs
- Kursus saat ini
 - Simdig
 - Peserta
 - Badges
 - General
 - PERTEMUAN I
 - PERTEMUAN II
 - PERTEMUAN III
 - PERTEMUAN IV
 - 26 March - 1 April
 - 2 April - 8 April
 - 9 April - 15 April

Cari forum

MAJU

Pencarian Lanjutan ?

Berita terbaru

Add a new topic...

SIMULASI VISUAL
27 Feb, 21:24 Siti Mu'tamirah S, S.Pd.T.

Older topics ...

Upcoming events

Tidak ada agenda mendatang

Pergi ke kalender...

Acara baru...

Gambar 10. Tampilan *Course* Simulasi Digital

PERTEMUAN II

Pertemuan kedua membahas materi Animasi menggunakan motion tween, animasi menggunakan shape tween dan animasi menggunakan shape guide.



BAB II - Animasi Motion Tween 157.5Kb Word document



BAB III - Animasi Shape Tween 104.5Kb Word document



BAB IV - Animasi Guide Tween 186Kb Word document

PERTEMUAN III

Pada pertemuan ini akan dibahas mengenai materi Animasi bola memantul menggunakan Ease dan animasi tint tween..



Bab V - Penggunaan Ease pada Animasi Tweening 113.5Kb Word document



Bab VI - Tint Tween 117Kb Word document



KUIS SIMDIG II

PERTEMUAN IV



BAB VII - Alpha Tween 455Kb Word document



BAB VIII - Animasi Masking 589Kb Word document






Gambar 11. Tampilan Materi Pelajaran pada E-learning

Semua peserta:32 *

Nama Depan : **Semua** A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Nama akhir : **Semua** A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

Halaman: 1 2 (Selanjutnya)

Pilih	Gambar pengguna	Nama Depan / Nama akhir	Alamat Email	Kota	Negara
<input type="checkbox"/>		Siti Mu'tamirah S, S.Pd.T.	bu_lir@yahoo.com	Gunungkidul	Indonesia
<input type="checkbox"/>		153788 Listiana Ratnasari	153788@yahoo.com	Gunungkidul	Indonesia
<input type="checkbox"/>		153796 Tia Eka Raissa	153796@yahoo.com	Gunungkidul	Indonesia
<input type="checkbox"/>		153793 Novita Setyawati	153793@yahoo.com	Gunungkidul	Indonesia
<input type="checkbox"/>		153789 Lusi Laksita	153789@yahoo.com	Gunungkidul	Indonesia

Gambar 12. Siswa Peserta *e-learning*

Nama Depan / Nama akhir	Alamat Email	State	Started on	Selesai	Time taken	Grade/10.00	Q. 1 /2.00	Q. 2 /2.00	Q. 3 /2.00	Q. 4 /2.00	Q. 5 /2.00
<input type="checkbox"/> 153773 Alwi Ridwanulloh Review attempt	153773@yahoo.com	Finished	25 March 2016 00:40	25 March 2016 01:02	21 min 55 detik	9.00	✓ 2.00	✓ 1.00	✓ 2.00	✓ 1.50	✓ 1.50
<input type="checkbox"/> 153779 Dhika Muhammad Toharudin Review attempt	153779@yahoo.com	Finished	25 March 2016 07:41	25 March 2016 08:01	19 min 26 detik	Not yet graded	✗ -	✗ -	Requires grading	✓ 1.00	✗ -
<input type="checkbox"/> 153777 Detta Selvian Sandra Deny Review attempt	153777@yahoo.com	Finished	25 March 2016 11:36	25 March 2016 11:50	14 min 4 detik	Not yet graded	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading
<input type="checkbox"/> 153798 Veronica Cicilia Merti Andriani Review attempt	153798@yahoo.com	Finished	25 March 2016 12:06	25 March 2016 12:24	17 min 8 detik	Not yet graded	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading
<input type="checkbox"/> 153776 Cecilia Desinta Elik Rismawati Review attempt	153776@yahoo.com	Finished	25 March 2016 12:26	25 March 2016 12:42	16 min 2 detik	Not yet graded	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading
<input type="checkbox"/> 153799 Wahyuni Review attempt	153799@yahoo.com	Finished	25 March 2016 12:28	25 March 2016 12:40	11 min 51 detik	Not yet graded	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading	Requires grading

Gambar 13. Siswa Peserta Kuis